Broj 49 5/09 CENA 80 DIN • 1 CG EUR • 2 KM

OSVOJITE PLAYSTATION 2 I PLAYSTATION PORTABLE

www.screenfun.rs

BRAVO

SCREENFUN

Test

Riddick: Dark Anthena

Trijumfalni povratak najtraženijeg kriminalca galaksije

Surovi obračun na Divljem zapadu

CALL OF JUAREZ® BOUND IN BLOOD

Need for Speed: Shift

Zaboravite na arkadnu vožnju! Novi NFS je trkačka simulacija

Singularity

Activisionov mega shooter u kojem vreme postaje opasno i moćno oružje

Demigod

Novi multplayer kralj igraonica?

9 771451 992008 00049

Color Press Group

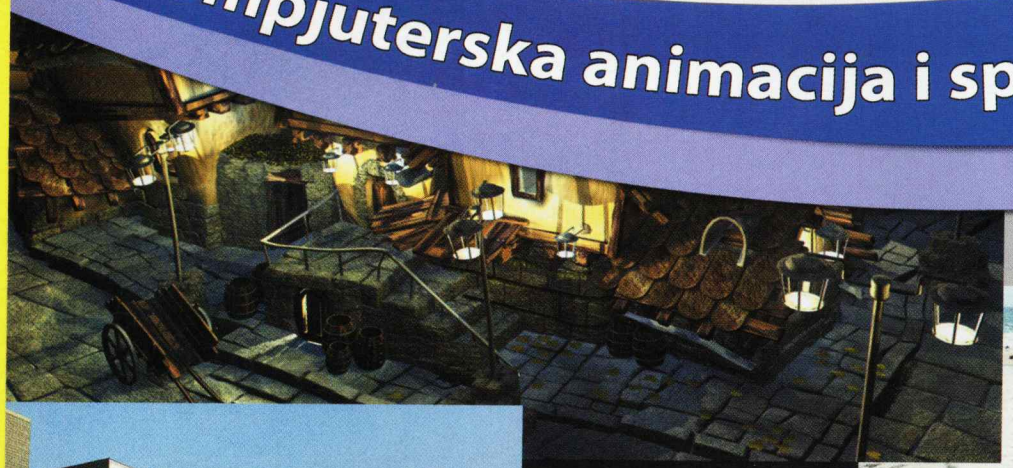
Za PC i konzole • Posteri • Top-liste • Hardware • Zabava • Ankete

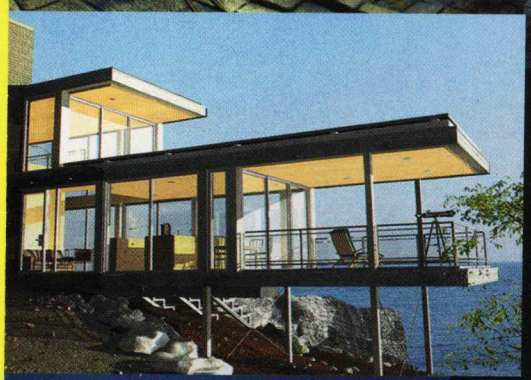
Chiron

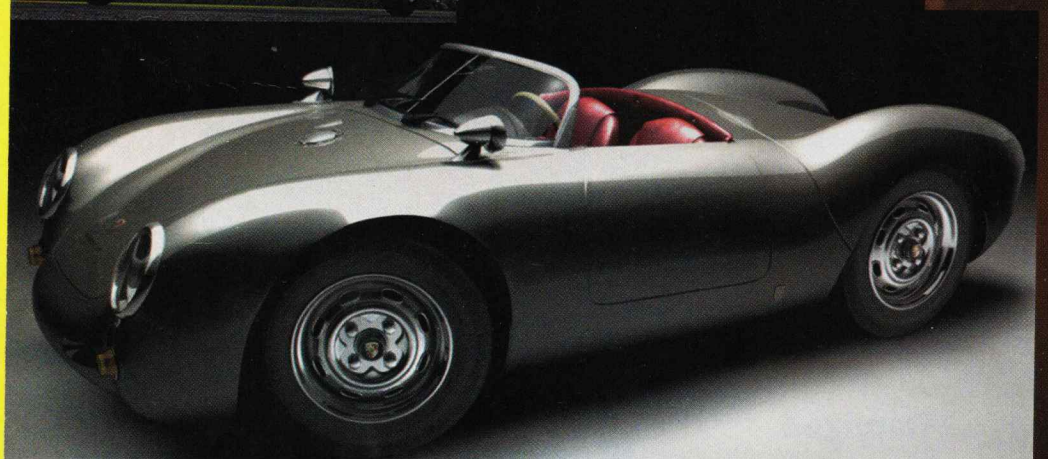
ŠKOLA ZA KREATIVNE TEHNOLOGIJE

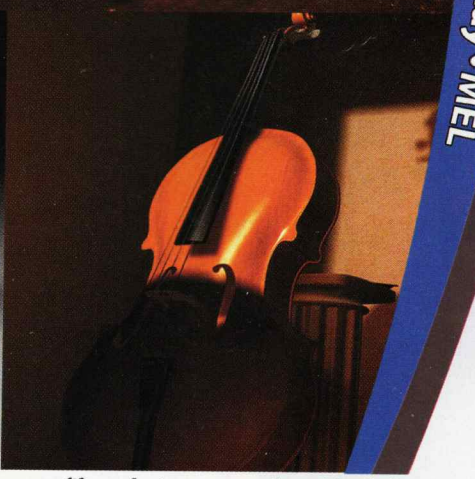
Autodesk
Authorized Training Centre

Kompjuterska animacija i specijalni efekti









Maya • AfterEffects • Photoshop • Renderman • MentalRay • MEL

Pozivamo sve koji su zainteresovani za 3d animaciju, vizuelne efekte i kompjutersku grafiku da iz prve ruke vide kako mogu da se pripreme za karijeru u industriji 3d kompjuterske animacije i vizuelnih efekata. Posetite Chiron školu i vidite šta Chiron diplomci rade danas u vodećim kompanijama kao što su to WETA digital, Moving picture company, RhinoFX, Rhythm + Hues, Nelvana, Krater, Pink, RTS, ChironFX i mnogim drugim.

Vaš uspeh je naš cilj!

Resavska 78, 11000 Beograd • 3621-430 • www.chiron.edu.rs

Reč urednika

April mesec je zaista bio težak, ne samo zato što SEKA i dalje smara, nego zato što smo doživeli trostruko razočarenje. Pre svega, razočarao nas je kum i to ovaj drugi. Nekako podnosimo da nas SEKA zeza, ali od kuma to zaista nismo očekivali. Godfather II je izašao, a bolje da nije. Mama! Mama mia! Šta ono bi? Zaista je teško predvideti šta razvojni tim, koji je napravio ovu igru, može da očekuje nakon ovakvog omalovažavanja porodice Korleone, a mi im ne bismo bili u koži. U pitanju je veliki Electronic Arts? Nema veze, jer što bi Michael u Kumu II rekao: "If history has taught us anything, it's that you can kill anyone". Težak udarac doživeli smo i od Larija koji se u svojoj najnovijoj avanturi srozao na najniže grane. Od nekada poznatog i upornog zavodnika, koji nema sreće sa ženama a ni sa igrama u poslednje vreme, ostala je samo ružna grafika i užasan gameplay. Ovo je druga igra na kojoj ne učestvuje Al Lowe, kreator Leissure Suit Larry serijala, a njegove reči govore više nego hiljadu screenshotova: "Ovo je poslednja katastrofa".

Treće razočarenje doživeli smo od svinja i to baš nekako pred sam 1. maj. kada je svoj nerad trebalo da krunišemo ćevapima, pljeskavicama i ražnjićima urolovanim u slaninicu. Osveta poludelih krava i gripoznih ptica stigla je u vidu svinjskog gripa, pa smo odlazak u prirodu i izazivanje lokalnih roštilj-požara zamenili smaranjem u kancelariji sa maskom na licu i igranjem mini-igre Swinefighter (www.swinefighter.com) u kojem smo iz revolta poubijali sve svinje i prasiće na zemaljskoj kugli. Grokotom smo se nasmejali, a onda su nas strpali u karantin.

Igor Conić

Velvet Assassin
Violette Summer u misiji tihog tamanjenja nacista
str. 28

poklon postera:
Empire: Total War i Resident Evil 5

Special

16 **Sve za DŽ**
Kako lakše prebroditi svetsku ekonomsku krizu

Preview

4 **Call of Juarez: Bound in Blood**
Ljubitelji špageti vestern shootera imaju mnogo razloga za radost
8 **Need for Speed: Shift**
Zaboravite na arkadnu vožnju! Novi NFS je trkačka simulacija
12 **Singularity**
Novi Activision FPS najavljuje doba u kome će čak i vreme postati oružje!

Test

po abecednom redu

50 **7,62 mm**
46 **Battleforge**
35 **Braid**
44 **Company of Heroes: Tales of Valor**
42 **Death Track: Ressurection**
36 **Demigod**
54 **Fallout: The Pitt**
43 **Flock**
40 **Godfather II**
55 **Leisure Suit Larry: Box Office Bust**
26 **Riddick: Dark Athena**
28 **Velvet Assassin**
52 **Zeno Clash**

Hardware

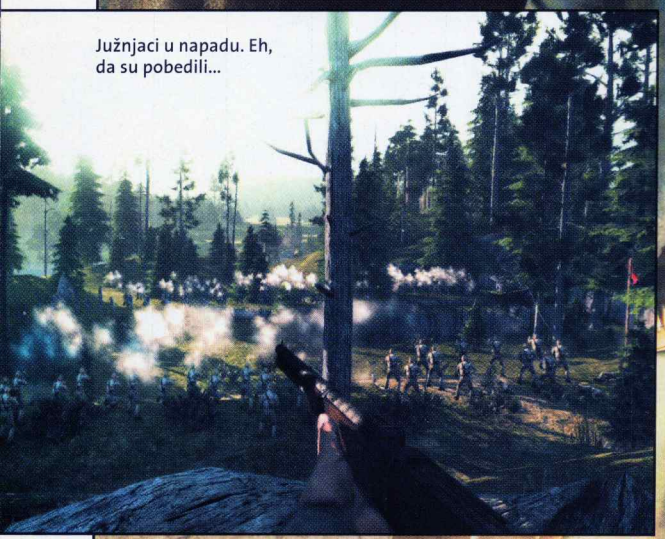
56 **I na nebu i na zemlji**
Nova Saitek igračka oprema

Fun

58 **Mega poster**
Pipboy iz Fallouta! Prvi deo
60 **Svaštara**
Top-lista, Igre za pusto ostrvo, Surftips
62 **Game Over**
Igrački horoskop, ScreenFunShot

Još u ScreenFunu

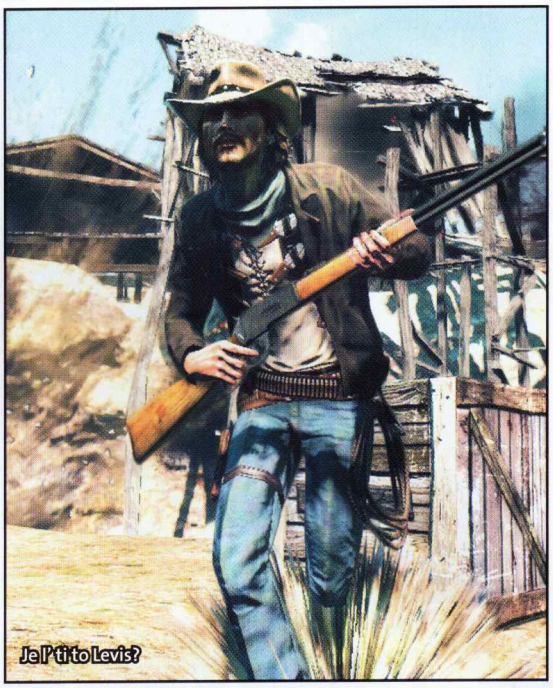
22 **Vesti**
Fuel, Formula 1 2009, PES2010...
24 **A sada malo vi**
Pismo meseca, SMS pokloni, desktop meseca
55 **Osvojite Nintendo DSi**
Šansa da osvojite novu ručnu konzolu
58 **Osvojite PS2 i PSP**
Sony konzole na poklon



Južnjaci u napadu. Eh, da su pobedili...

CALL OF JUAREZ 2: BOUND IN BLOOD

Ljubitelji špageti vestern shootera imaju mnogo razloga za radost



Neko je naručio buđenje?

Rudnik zlata biće samo moj. Buaaa!

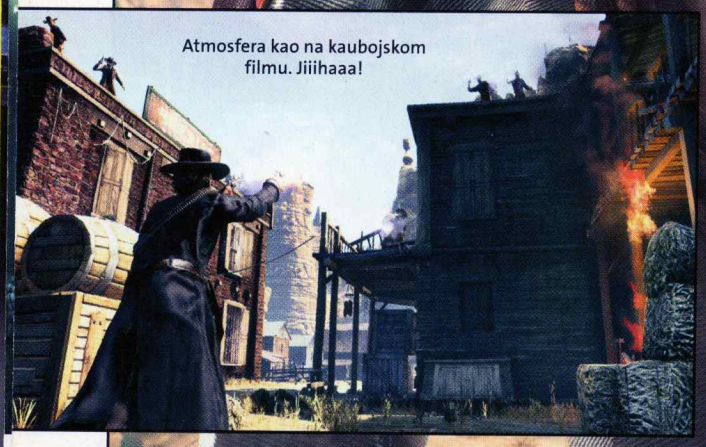
Svetlosni efekti prave odličan štimung

Babu možete da roknete iz zaklona ili bez njega

Igre smeštene na Divljem zapadu u 19. veku, nažalost, prilično su deficitarne. Bolje rečeno, vrlo su retke. Ako bismo pokušali da nabrojimo kvalitetne shootere, prvo nam na pamet pada Rockstarov Red Dead Revolver sa dosta potencijala koji će njegov nastavak, nadamo se, dopuniti. Gun je imao dobre ideje, ali gomila bagova omela ga je u tome da postane pravi hit.

Jedina igra koja se pojavila u poslednje vreme jeste Call of Juarez - Ubisoftov hit iz 2007. godine.

Iako je kod kritike ova igra prošla sa osrednjim ocenama, poljski razvojni tim Techland nada se da će promeniti javno mišljenje publike sa nastavkom pod imenom Call of Juarez: Bound in Blood koji bi trebalo da se pojavi ovog leta. Iako se radi o nastavku, radnja igre smeštena je 20 godina pre dešavanje u prvom delu i pokriva prošlost sveštenika Raya McCalla. Ipak, radnja neće pratiti samo sudbinu psihotičnog božjeg službenika koji je krst zamenio pištoljima (da, još uvek ih obožava) već i njegovog brata Thomasa. Na početku svakog nivoa, izuzev u nekim slučajevima, moći ćete da birate koga ćete voditi u zavisnosti od afiniteta. Razlike između ova dva karaktera unose promene u gameplay, pa će igranje istog nivoa sa svakim od njih biti drugačije iskustvo. Ray je jači lik kojem više leži teže naoružanje (dinamiti i slične igračke) i kojem nije problem da razvali vrata sirovom snagom. Sa druge strane, Thomas je okretan i snalažljiv kauboj koji se pentra na visoke platforme (i pomaže Rayu da i on savlada prepreku), a pored revolvera zna da ko-

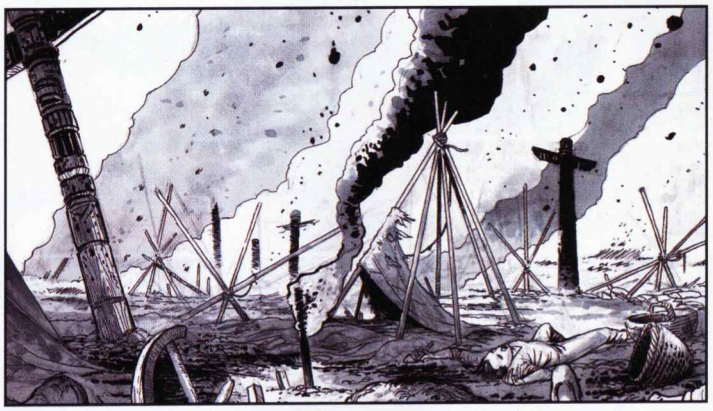


Atmosfera kao na kaubojskom filmu. Jiiihaaa!

Nadamo se da neće završiti kao kauboji u filmu Brokeback Mountain...

Thomas zna sa lasom, ali ima još da uči da bio Indijana

Brate, daj ruku. Mojne me ispustiš!



Sve je krenulo od koncepta i mrtvih Indijanaca

risti i lasa. Verovatno ste pomislili kako je Bound in Blood igra koja će se mnogo oslanjati na kooperativni gameplay kao npr. Resident Evil 5, ali začuđujuće, igra ga ne podržava.

Srećom, tu je multiplayer u koji se možete upustiti ako volite igru u više igrača međutim, malo je informacija izašlo o njemu. Tu su osnovni modovi, kao što su deathmach i team deathmach, a zna se da će u igri biti zastupljeni i kompleksniji modovi. Na primer, u Bounty modu zarađivaćete keš tako što ćete solo ili u timu dobiti metu koju treba da odstrelite.

Gameplay u Blood in Bound biće vrlo sličan prvom delu i ponudiće zanimljivo kaubojsko iskustvo. Gomila oružja, mnogo konja i mnogo Indijanaca smešteno je u zanimljiv lokalitet, što će pružiti igračima dosta kvalitetnog vremena. Zanimljivo je to što ćete ovoga puta pored konja moći da se prevezete i zaprežnim kolima, čamcima i drugim vrstama vozila. Pošto igra nije zamišljena kao realna simulacija borbe, vatreni okršaji biće zapapreni tzv. fokus modom koji vam omogućava da usporite vreme, nanišanite neprijatelja i izrešetate ga uz spektakularne vizuelne efekte. Puškaranje po Divljem zapadu jeste omiljen hobi kauboja, pa ćete i u ovoj igri moći mecima da skidate šešire pijandurama ili da upucate neku kokošku kraj puta.

Što se tiče same priče u igri, radnja se dešava za vreme Građanskog rata, a vi ćete se obračunavati sa severnjacima, odbeglim ubicama i neposlušnim Indijancima. Vitlajući svojim revolverom kao John Wayne, dva brata će nailaziti na razna iskušenja, pa se čak može dogoditi da se Ray i Thomas mimoiđu i krenu svojim putem. Nećemo vam otkrivati dalje, već ćete to sami saznati kroz igru.

Špageti vestern u obliku nove video igre biće začinjen kvalitetnom grafikom i veoma detaljnim i verodostojnim elementima Divljeg zapada. Radovi na igri privode se kraju i vrlo brzo moći ćemo da se okušamo u novim avanturama i još jedanput jašemo prerijom sa revolverom u opasaču.

Call of Juarez: Bound in Blood

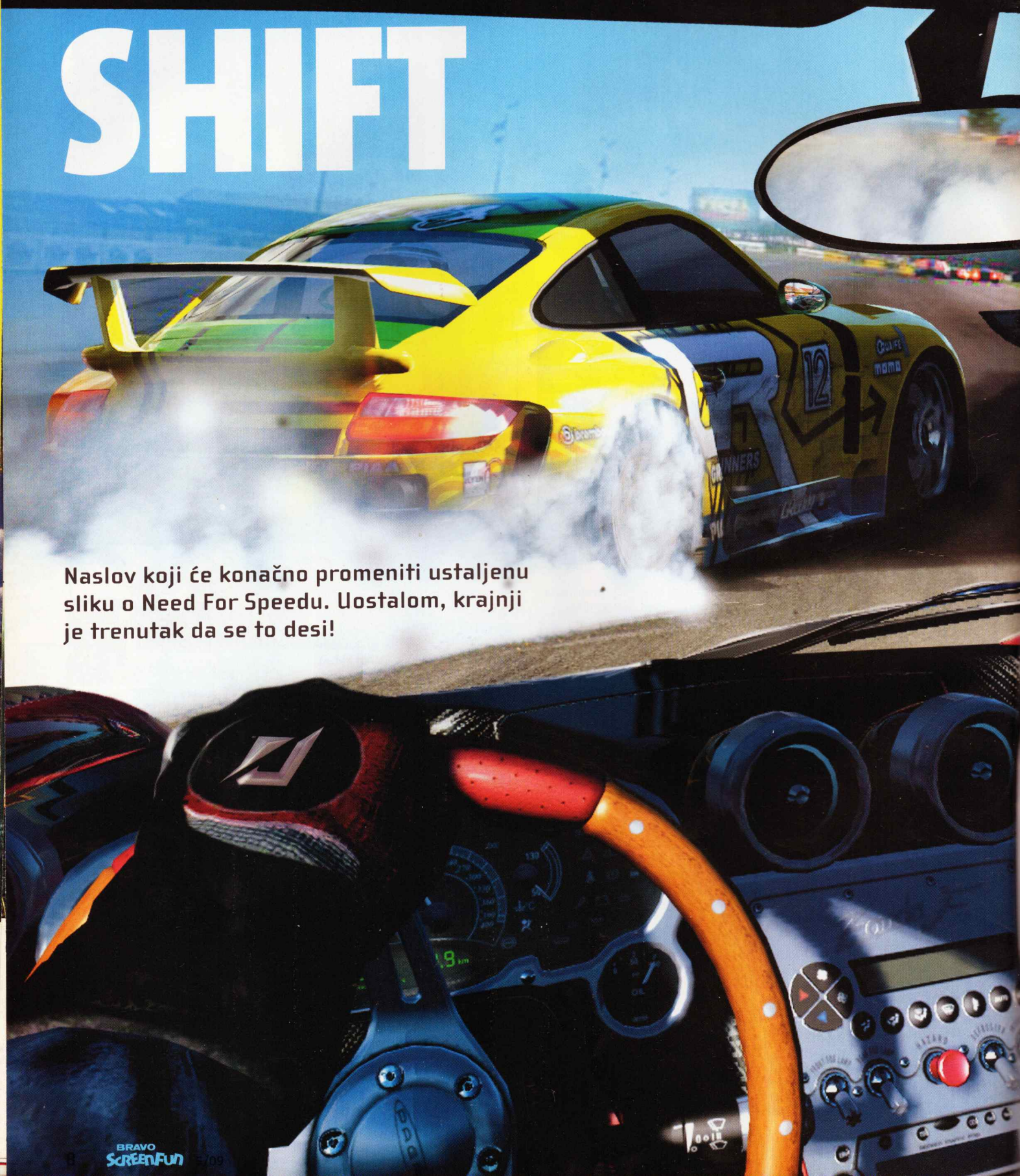
ŽANR: shooter
IZDAVAČ: Ubisoft
BROJ IGRAČA: 1 (plus multiplayer) TERMIN: 30. jun 2009.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

UTISAK: Očekuje vas zanimljiva i uzbudljiva priča sa interesantnim likovima, boljom grafikom i intenzivnijom atmosferom.

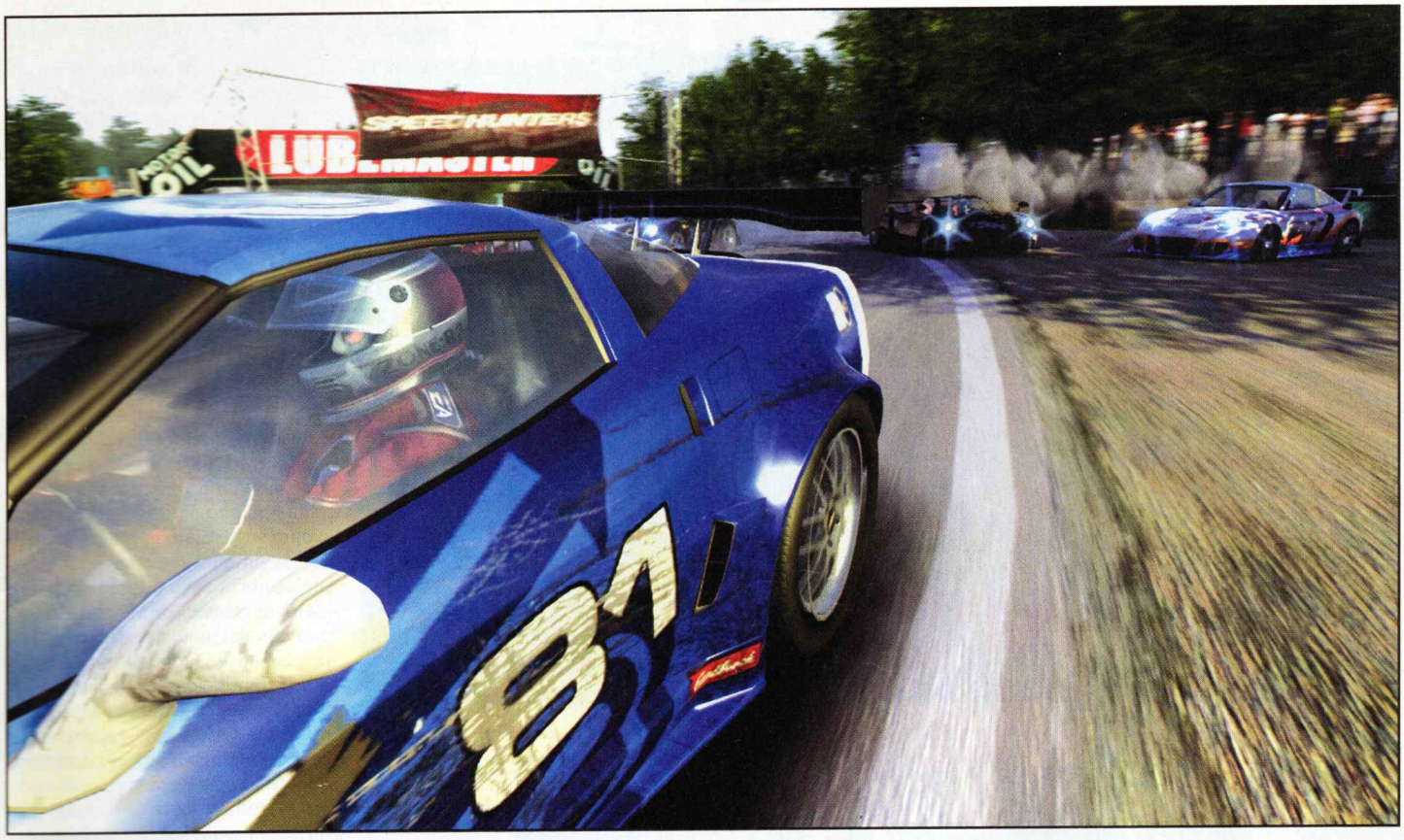
Metar moga sela, Amerika cela

pc ps3 360 psp

NEED FOR SPEED: SHIFT



Naslov koji će konačno promeniti ustaljenu sliku o Need For Speedu. Uostalom, krajnji je trenutak da se to desi!



Još uvek se ne zna kakav nivo inteligencije možemo očekivati od protivnika

Pogled iz kokpita izgleda fenomenalno

Skockajte automobil po svojoj meri

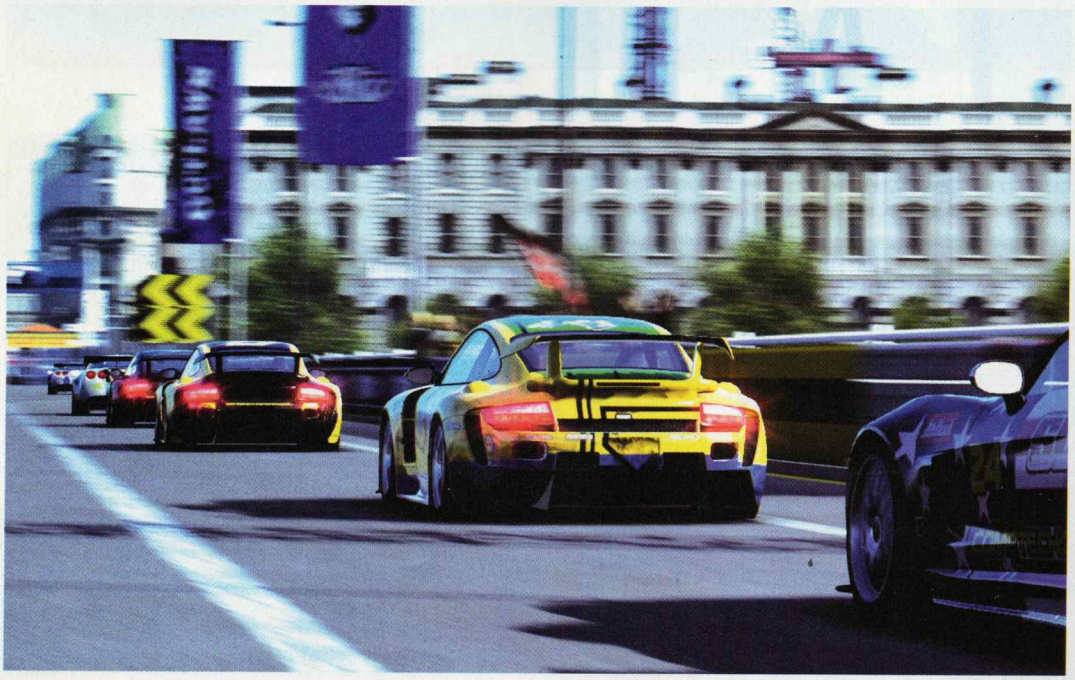
Od Audija do Porshea: Sve top-marke su u igri

Iporedtogaštojeveći deo igračke javnosti propratio Pro Street i Undercover sa dosta kritike i (u najboljem slučaju) prosečnim ocenama, ovi naslovi beležili su višemilionske tiraže. Znajući to, bojali smo se da će Electronic Arts i ove godine nastaviti po starom, i ponuditi nam još jedan nastavak sumnjivog kvaliteta.

U prvi mah igračku publiku potresla je nezvanična informacija, objavljena u januaru ove godine, da zbog svetske krize najverovatnije neće biti novih Need for Speedova, ali nas je onda Electronic Arts iznenadio najavom ne za jedan, već za čak tri nova naslova! Nitro, World Online i Shift prilično su drugačiji jedan od drugog po konceptu, ciljajući na različite segmente tržišta, ali je već jasno da će Shift biti naslednik Undergrounda i budući predvodnik franšize.

Na prvi pogled, novi NFS deluje već viđeno, jer idejno i sa vizuelne strane neodoljivo podseća na Project Gotham Racing i posebno GRID, što deluje kao ispravan razlog za brigu. Ipak, kako je EA Games izradu prepustio veoma talentovanom studiju iz Engleske, u ko-

Nivo detalja u kabini je iznenađujuć



Nema pandura u igri. U Shiftu su samo legalne trke

jem je angažovan veći deo ljudi odgovornih za naslove poput GTR 2 i GT Legends, možda i nema mesta za strepnju. Kada znate njihovu reputaciju, možete lako pretpostaviti da će Shift, za razliku od prethodnika i ostatka najavljenih Need For Speed igara za ovu godinu, biti simulacija u razvoj čije fizike je Slightly Mad Studios uložio najveći deo vremena.

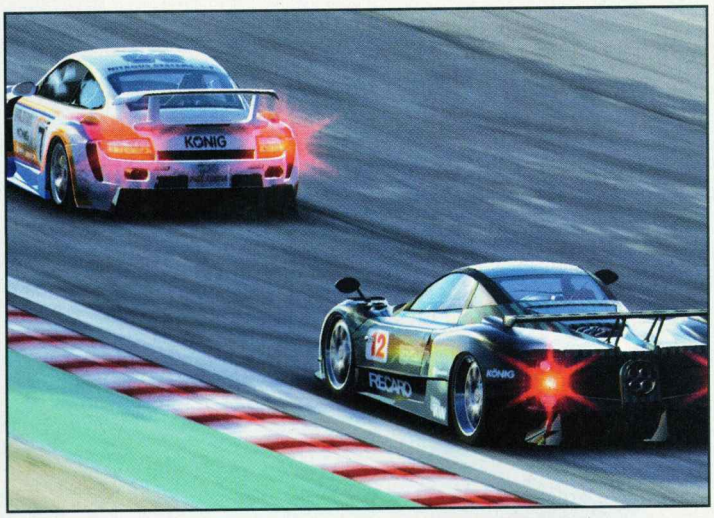
Ono gde ova vožnja želi da dominira u odnosu na konkurente jeste prenošenje apsolutno realističnog iskustva učestvovanja u napetim auto-moto takmičenjima, pa je za te potrebe studio okupio grupu profesionalnih vozača koji bi trebalo da podignu nivo autentičnosti svojim sugestijama. Igra će se truditi da simulira sve zakone fizike uključujući tu kao posebno bitan element i G-silu, koja bi trebalo da podjednako utiče na vas i vaše AI protivnike. Prilikom strahovitih udara u druge vozače ili okruženje, biće dosta propratnih efekata, poput drmanja i zamagljenja ekrana, koje će imati za cilj da vas dodatno onesposobi na neko vreme. Atmosferi bi trebalo dosta da pomogne i nova kamera iz kokpita, koja se vraća u serijal prvi put još od 2000. godine i Porsche Unleashda.

Opet će glavni mod biti dizajniran slično kao u prethodnicima, gde počinjete sa vozilom slabije klase, poput Golfa i napredujete ka najbržim modelima kao što je Pagani Zonda. Ne treba ni sumnjati da će se autori potruditi da u igru uvrste neke od najbržih najatraktivnijih automobila, na kraju formirajući broj od oko sedamdeset modela. Zbog prirode samog naslova, neće biti "open world" mape, već će se sve odvijati na petnaest lokacija, od kojih je jedan deo izmišljen, a drugi prenet iz stvarnosti, nalik na za sad jedino potvrđenog Brands Hatcha u Engleskoj, na kome su se nekad održavale i trke Formule 1. Planirano je da se podjednako kombinuju regularni autodromi i veoma uzane trke u gradu, s tim što je za sada siguran samo London.

Multiplayer će podržavati online trke do 16 vozača

Ništa bez drifovanja

Preko 70 modela automobila će biti prisutno u Shiftu a među njima i ovaj starac



Shift donosi 15 realnih lokacija za trkanje

Na osnovu do sad viđenog materijala, Shift izgleda zaista impresivno, sa gomilom lepih efekata, jezivim sudarima i detaljno urađenim kokpitom koji nas je zadivio. Iako su modeli automobila rađeni sa ogromnim brojem poligona i izgledaju skoro savršeno, vožnja iz unutrašnjosti vozila biće podjednako vizuelno atraktivno iskustvo. Od zvučne podloge očekuje se da bude standardno kvalitetna, a pored veoma detaljne kolizije, u kratkom trejleru koji smo imali prilike da vidimo, naročito interesantni bili su neravnomerni zvuci disanja vašeg vozača, pogotovo neposredno pred sam udar u rivala.

S obzirom na to da je konkurencija na koju cilja Shift veoma jaka, nadamo se da je razvojni tim svestan da će morati da uradi zaista mnogo da bi uspeo da je nadmaši. Imajući u vidu sve dosad rečeno, kao i da se, po rečima jednog od producenata, Shift priprema već više od dve godine, polažemo još jednom velike nade da će se Need for Speed serijal vratiti na staze stare slave.

Need for Speed: Shift

ŽANR: simulacija vožnje
IZDAVAČ: EA Games
BROJ IGRAČA: 1-16
TERMIN: 17. septembar 2009.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

UTISAK: Iako nije preterano originalan, Shift ima šanse da nas pozitivno iznenadi.

Tekst: Nikola Dolapčev

POTREBA ZA BRZINOM KROZ ISTORIJU

Sve Need for Speed igre do sada

The Need for Speed (1994)

Need for Speed II (1997)

NFS III: Hot Pursuit (1998)

NFS: High Stakes (1999)

NFS: Porsche Unleashed (2000)

NFS: Hot Pursuit 2 (2002)

NFS: Underground (2003)

NFS: Underground 2 (2004)

NFS: Most Wanted (2005)

NFS: Carbon (2006)

NFS: ProStreet (2007)

NFS: Undercover (2008)

pc ps3 360

SINGULARITY

Novi Activision FPS najavljuje doba u kome će čak i vreme postati oružje!

Pitam se kako je ovo mesto izgledalo pre 50 godina?

Prah si i u prah ćeš se pretvoriti - kada te dohvati Age efekat

Naravno, u igri će vam na raspolaganju biti i mnoga standardna oružja

TMD rukavica omogućava vam da protivnike i bukvalno pretvorite u leševe

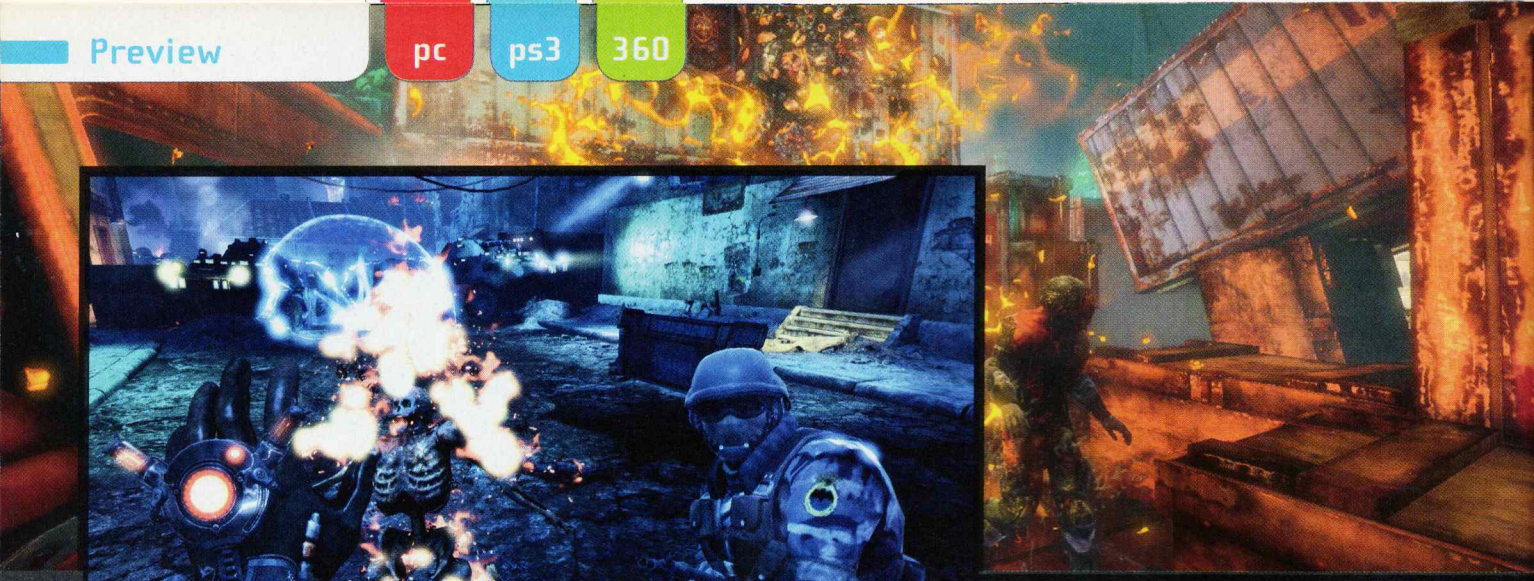
Pred vama je prva najava igre Singularity, u koju je uloženo mnogo nade, novca i - naravno vremena. Ako vam se nije zavrtelo u glavi od ovih uvodnih rečenica, onda vam to garantovano sledi kada budete pogledali trailere za Singularity, jer je na prvi pogled jasno da se radi o jednom ozbiljno produciranom naslovu. Prilično su velika čekivanja od ove igre, naročito zbog toga što na njoj radi čuveni Raven Software, odgovoran za takve FPS hitčine kao što je Soldier of Fortune ili Quake 4. Ali, o čemu se tu zapravo radi?

Kao što ste mogli da naslutite, radi se, pre svega, o vremenu. Premisa je slična mnogim drugim naslovima koji se svrstavaju u FPS žanr: bićete u ulozi vojnika koji mora da prođe svoj put do kraja igre. Ovaj konkretni vojnik se zove Nate Renko i pilot je američkog vazduhoplovstva, a njegova priča počinje u 2010, kada se njegov avion sruši na misteriozno malo rusko ostrvo po imenu Katorga-12... Ispostavlja se da je to lokacija na kojoj su Sovjeti tokom hladnog rata sprovodili eksperimente u kojima su pokušali da zauzdaju vreme i to pomoću nečega što se zove Element 99. Ali, nešto je pošlo naopako, nešto što je i uzrokovalo eksploziju koja je oborila Renkov lovac... A kada se on, siroma', probudi posle eksplozije tj. kada zapravo počinje igra, ne samo da ne zna tačno gde je, nego se ispostavlja da ne zna ni kad je. I povrh svega, na ruku mu je nakačen misteriozni uređaj koji tvorci igre nazivaju prosto TMD - iliti Time Manipulation Device. To je uređaj nalik kiborg-rukavici koji će Renku, odnosno igračima omogućiti baš to što mu ime kaže: da manipulišu samim vremenom.

Jedan od prvih saveta koje ćete dobiti jeste "ne bori se protiv protoka vremena, nego ga koristi". I dok će razrešenje zapleta, tačne prirode sovjetskih/ruskih eksperimenata i porekla TMD-a (a da ne pominjemo to kako se uređaj do vraga našao privezan na Renkovu ruku) morati da sačeka dok ne budemo imali priliku da sve to sami otkrijemo igrajući, već sada je otkriveno podosta o tome kako će sama igra i manipulacija vremenom funkcionisati. (Za sada nam je samo poznato da će priča "skakutati" između današnjice tj. 2010. i pedesetih godina 20. veka, kada su Sovjeti počeli sa Element 99 eksperimentima.)

Iako neke igre kao što su Prince of Persia ili Braid (pogledajte opis u ovom broju) već koriste protok vremena da na inovativan način obogate gameplay, Singularity je prva igra koja integriše element vremena u FPS. Ne samo da će vam TMD poslužiti kao oružje, nego će se pokazati presudnim za rešavanje mnogih zagonetki koje vas očekuju u ovom modernom FPS-u. Takođe, igra je jednako fokusirana na zaplet i atmosferu koliko i na akciju i adrenalin.

Prva funkcija TMD-a, koju smo imali prilike da upoznamo, naziva se Impulse i deluje kao da će biti izuzetno korisna. Najviše liči na svima dragi Gravity Gun iz Half-life 2, jer vam omogućava da zarobite neprijatelja ili neki predmet i da ga zavrljačite... U slučaju protivnika, to mo-



Čak ni ruski specijalci nisu imuni na efekte protoka vremena

Okoline su vrlo detaljne i uznemirujuće

Nevidljivi, providni i ostala bagra kompliko-vaće vam život u igri

že da posluži da izlomite i eliminišete nesrećnika, a ako se nađete pod napadom veće grupe zlotvora, možete i da se igrate kuglanja - sa zarobljenim protivnikom/predmetom u ulozi kugle, a nadirućim neprijateljima u ulozi kegli.

Druga funkcija koju su tvorci pokazali jeste Stasis i korisna je kako u borbi, tako i van nje, jer vam omogućava da sebi privučete neki predmet i zamrznete ga u vremenu. Ipak, videli smo samo kako ona pomaže u akciji - na primer, kada protivnik baci granatu na vas, Stasisom je možete zamrznuti na mestu i sprečiti eksploziju.

Revert se pokazao kao najzabavnija od svih sposobnosti TMD-a, pošto vam bukvalno omogućava da "premotate" protivnika ili predmet. U praksi, to znači interesantan i jednostavan način prelaženja nekih prepreka. Naleteli ste na urušen zid koji vam blokira prolaz? Nema problema! Samo usmerite TMD ka njemu, pritisnite premotavanje i gledajte kako se zid iznova gradi. Naravno, neće to biti moguće baš sa svim predmetima, ali mislimo da će biti vrlo očigledno koji će biti podložni premotavanju. A moći ćete to da uradite i protivnicima, što će rezultirati u tome da ih bukvalno pošaljete... tamo odakle su došli. Da ih više nema.

Četvrta opcija koju vam TMD nudi suprotna je od Reverta. Naziva se Age i vrlo verovatno će se pokazati kao najčešće korišćena. Naime, kada svojom vremenskom šapom zgrabite nekog nesrećnika ili predmet, možete učiniti da za njega vreme teče mnogo brže. To znači da ćete moći da uništavate sve od burića preko ograda do zidova, čime ćete otkrivati tajne lokacije, prečice i slično. Takođe, moći ćete da ubijete nekoga prosto tako što ćete učiniti da ostari toliko da od njega ostane samo šaka jada... Čitav efekat je urađen vrlo... efektno i pravo je (bolesno) zadovoljstvo gledati kako se npr. sovjetski vojnik dezintegriše pod vašim prstima.

Povrh svega, sve ove vrste napada mogu se poboljšavati, čime će postajati efikasniji, što pre svega znači da će njihovo dejstvo biti brže. Naravno, to je sve u skladu sa progresivno većim izazovima koji vas očekuju, a tvorci kažu da su nam spremili neka baš velika iznenađenja - kao što je protivnik koji je bukvalno sto puta veći od vas! To nam govori ponešto i o dizajnu nivoa, jer tako veliki boss znači da će oko njega biti napravljena čitava jedna lokacija, a u najavama igre govori se o tome da će nivoi biti dinamični i promenljivi (što je jasno i na osnovu mogućnosti koje TMD pruža po pitanju menjanja okoline).

Tu na scenu stupa Chronolight, drugi simpatični uređaj koji će vam biti na raspolaganju. Pošto ćete ostrvo prolaziti u barem dva vremenska perioda, moguće je da će vam, recimo, zatrebati neki predmet za koji znate da je bio na nekom mestu. Ali, ne lezi vraže, to je bilo u drugom vremenu. No, ni to nije problem - samo aktivirajte Chronolight i predmet će postati vidljiv, a vi ga pomoću TMD-a privucite kroz vreme i imate ga! Deluje nam kao da će mnoge zagonetke u igri biti zasnovane na pametnom korišćenju Chronolight/TMD kombinacije.

Tvorci su najavili da će postojati režim za više igrača, ali su stali na tome. Ipak, i bez detalja o tom aspektu igre, Singularity izgleda dovoljno zanimljivo da možda stati rame uz rame s velikanima kakav je Half-Life.

Singularity

ŽANR: FPS

IZDAVAČ: Activision

BROJ IGRAČA: nepoznato TERMIN: jesen 2009.

PLATFORME: PC PS3 360 Wii PSP NDS PSP

UTISAK: Vremeplovi, hladni rat i vatreno oružje deluju kao dobitna kombinacija, naročito kada nam dolaze od tvoraca Soldier of Fortune igara, uz budžet koji garantuje vrhunsku produkciju.

Tekst: Mihailo Vitić

Kada će stići...

Assassin's Creed 2

Dame i gospodo, upoznajte novog junaka u novoj igri: Ezio Auditore de Firenze

Dead Space: Extraction

USG Ishimura ponovo je mesto velikog obračuna ali ovaj put na Wii konzoli

Transformers: Revenge of the Fallen

Još jedan letnji filmski hit biće propraćen odgovarajućom igrom

Ghostbusters

Šandor je stao na pijedestal. Teranje duhova počinje 16. juna

Datumi izlaska važe za evropsko tržište

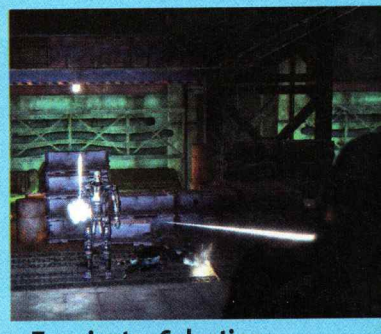
Aion: The Tower of Eternity	MMO	2. kvartal	pc
Assassin's Creed 2	akcija	kraj 2009.	pc ps3 360
Aplha Protocol	akcija	3. kvartal	pc ps3 360
Batman: Arkham Asylum	akcija	2. kvartal	pc ps3 360
Battlefield 1943	akcija	leto 2009.	pc ps3 360
Battlefield: Bad Company 2	multiplayer akcija	1. kvartal 2010.	pc ps3 360
Bionic Commando	akcija	19. maj	pc ps3 360
Bioshock 2: Sea of Dreams	akcija	3. kvartal	pc ps3 360
Borderlands	akcija	3. kvartal	pc ps3 360
Brutal Legend	akcija	jesen 2009.	ps3 360
Call of Duty: Modern Warfare 2	akcija	4. kvartal	pc ps3 360
Call of Juarez: Bound in Blood	akcija	kraj 2009.	pc ps3 360
Champions Online	MMO	2. kvartal	pc 360
Conduit	akcija	23. jun	wii
Damnation	akcija	26. maj	pc ps3 360
Dante's Inferno	akciona avantura	1. kvartal 2010.	pc ps3 360
Dark Void	akcija	25. avgust	pc ps3 360
Dead Rising 2	akcija	2009.	pc ps3 360
Dead Space: Extractions	akcija	jesen 2009.	wii
Diablo 3	RPG	2010.	pc
DiRT 2	vožnja	septembar 2009.	pc ps3 360 wii psp nds
Dragon Age: Origins	RPG	3. novembar	pc ps3 360
Final Fantasy XIII	RPG	kraj 2009.	ps3 360
Fuel	vožnja	26. maj	pc ps3 360
Ghostbusters	akcija	16. jun	pc ps3 360
God of War III	akcija	kraj 2009.	ps3
Gothic IV: Arcania	RPG	kraj 2009.	pc ps3 360
Halo 3: ODST	akcija	4. kvartal	360
Harry Potter and the Half-Blood Prince	akciona avantura	30. jun	pc ps3 360 wii psp nds
Heavy Rain	akciona avantura	kraj 2009.	ps3
Indiana Jones and the Staff of Kings	akciona avantura	2. jun	360 wii ps2 psp nds
inFamous	akcija	26. maj	ps3
Iron Man 2	akcija	2010.	pc ps3 360 wii psp nds
Mafia II	akcija	2009.	pc ps3 360
Majesty 2	strategija	2. kvartal	pc
Mass Effect 2	RPG	2010.	pc 360
Mini Ninjas	akcija	4. kvartal	pc ps3 360 wii nds
Need for Speed: Nitro	vožnja	2. kvartal	wii nds
Need for Speed: Shift	vožnja	22. septembar	pc ps3 360 psp
Need for Speed: World Online	4. kvartal	2. kvartal 2009.	pc
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	akcija	leto 2009.	pc ps3 360
Overlord II	RTS	leto 2009.	pc ps3 360
Prototype	akcija	2. kvartal	pc ps3 360
Quantum Theory	akcija 2009.	2 kvartal 2009.	ps3 360
Red Dead Redemption	akcija	jesen 2009.	ps3 360
Red Faction: Guerrilla	9. jun	9. jun	pc ps3 360
Pro Evolution Soccer 2010	sportska	jesen 2009.	pc ps3 360 ps2 psp
Ride to Hell	akcija	2. kvartal	pc ps3 360
Singularity	akcija	2010.	pc ps3 360
Splinter Cell: Conviction	akcija	kraj 2009.	pc ps3 360 nds
StarCraft II: Wings of Liberty	RTS	kraj 2009.	pc
Stargate Worlds	MMO	2009.	pc
Tekken 6	borilačka	4. kvartal	ps3 360
Terminator Salvation	akcija	jun 2009.	pc ps3 360 wii nds
The Sims 3	simulacija	2. jun	pc
Transformers: Revenge of the Fallen	akcija	jun 2009.	pc ps3 360 wii psp nds
Uncharted 2: Among Thieves	akcija	4. kvartal	ps3
Velvet Assassin	akcija	28. april	pc ps3 360
Virtua Tennis 2009	tenis	maj 2009.	pc ps3 360 wii
Vancouver 2010	sportska	zima 2010	pc ps3 360
Wolfenstein	akcija	2009.	pc ps3 360

Bioshock 2

Pojavio se i prvi gameplay trejler za nastavak popularne igre. Pogledajte ga na www.screenfun.rs

Bionic Commando

Novi hit je Capcoma je spreman! Kada vi budete čitali ovaj broj, igra bi već trebalo da se pojavila



Terminator Salvation

Najnovija igra na temu čuvenog Terminatora stiže nam zajedno sa istoimenim filmom

Vancouver 2010

Zimske olimpijske igre u Vankuveru su daleko ali se igra uveliko sprema

Stari dobri Grand Theft Auto za dž

SVE ZA DŽ

Kako igrači najlakše da prebroditi svetsku ekonomsku krizu? Tako što će igrati besplatne igre! Predstavljamo ti one najbolje...

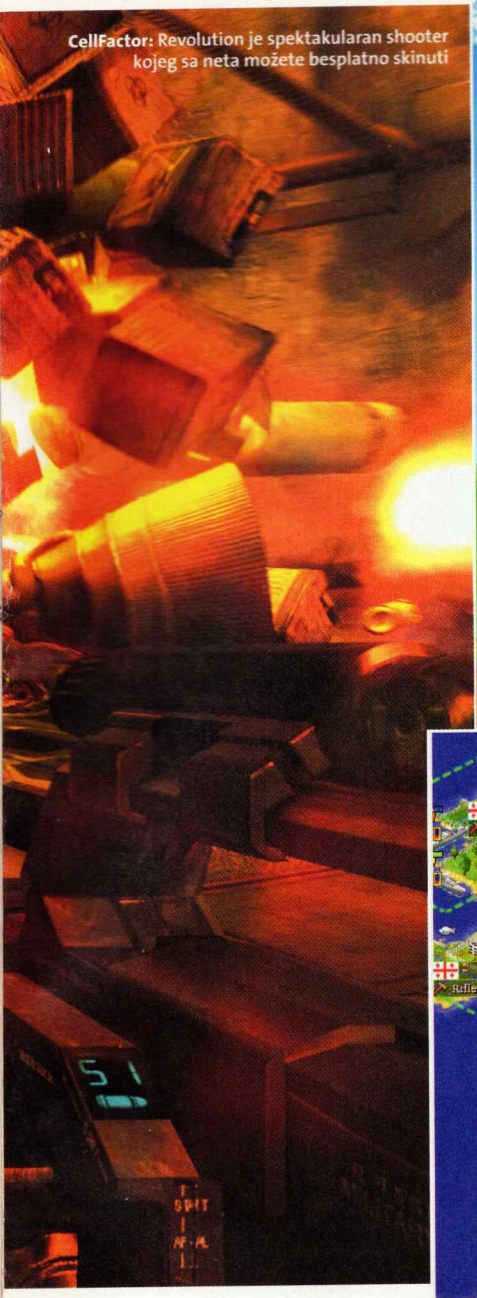
Novčanik je ponovo prazan? Banka ne želi da vam izda kredit za kupovinu novih video igra? Ćale ne da pare ni za užinu, a kamoli za igranje. Ipak, vama se igraju igre i nijedna kriza neće vas sprečiti u tome. Stoga se uputite na internet i potražite gratis igre koje će zaokupirati vašu pažnju. Pored nekolicine vrlo loših igara naletećete i na poznate naslove kao što su "Command & Conquer", "Super Mario" ili "Rise & Fall" koje su pri tome besplatne.

Gde mogu da se nađu?

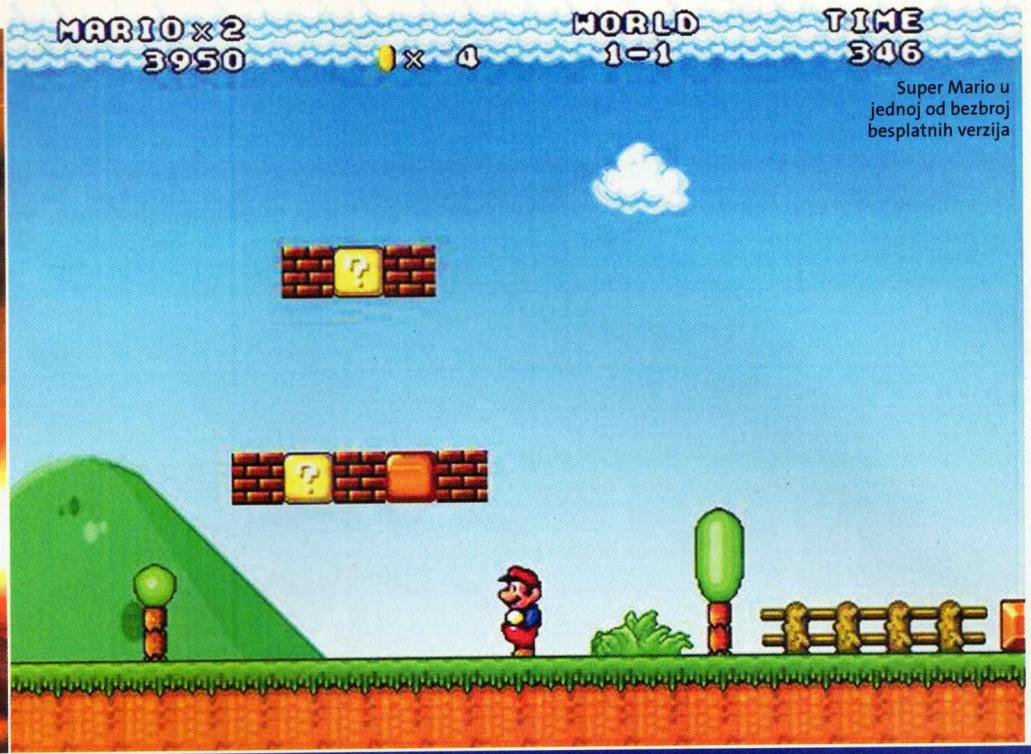
Ako na Googleu ukucate "free games" dobićete oko 30 miliona rezultata pretrage. Iako ovim pojmom jasno definišete šta zapravo tražite, ipak postoji svega i svačega kada je reč o gratis video igrama. U pitanju su uglavnom sajtovi sa mini-igrama sumnjivog kvaliteta sa stranicama koje često vode ka ilegalnom downloadu i razim spywareom. Zato dobro obratite pažnju na sajtove na kojima morate da ostavite svoje podatke, ime i adresu ili gde morate da potvrdite opšte uslove poslovanja. Nije isključena mogućnost da nakon nekoliko dana dobijete račun za preuzimanje igre ili da vam poštansko sanduče bude zatrpano SPAM-om kojeg ćete se teško otarasiti. Zato vam preporučujemo ozbiljne portale kao što su **www.i-am-bored.com**. Na ovom portalu pronaći ćete gomilu linkova sa dobrim mini-igrama. Druga opcija su sajtovi gde možete naći igre koje su prešle u tzv. abandonware status npr. **www.abandonia.com**. U pitanju su igre čiji se proizvođači odriču svojih prava u korist igračke zajednice koji će njihove naslove moći da igraju za džabe. Treća mogućnost jeste da redovno čitate ScreenFun jer ćemo vas stalno obaveštavati o beplatnim igrama kao što je to slučaj sa ovim tekstom.

Nostalgija

Sigurno vam je poznat ovaj problem: Pre nekoliko godina igrali ste video igru, koju sada ne možete da igrate na vašem PC-ju zbog raznih problema oko kompatibilnosti. Ipak, voleli biste da se vrate stara sećanja. Nije nikakav problem, jer mnogi fanovi i programeri obradili su većinu kultnih igara i osposobili ih da rade na novim operativnim sistemima i hardveru. Tako na primer "Bomberman 1.02" i dan-danas još uvek oduševljava mnoge igrače, a posebno kada se skupi društvo, pa za jednim računarom krene multiplayer okršaj bombama. Bomberman se može naći i u Xbox Live! servisu, međutim ova igra u tom slučaju košta oko 800 Microsoft poena ili ako se preračuna u prave pare: oko 10 evra.
Čak ni Nintendov junak Super Mario nije ostao pošteđen gratis kloniranja. Na netu (npr. **www.acid-play.com**) možete da nađete veliki broj legalnih kopija čuvenog vodoinstalatera. Sa igrama "Super Mario Forever 2.0", "Super Mario War" ili "Su-



CellFactor: Revolution je spektakularan shooter kojeg sa neta možete besplatno skinuti



Super Mario u jednoj od bezbroj besplatnih verzija

Civilizacija u besplatnoj open-source varijanti

per Mario PC Challenge" ući ćete još jednom u Marijev univerzum i odigrati uzbudljive avanture i to potpuno besplatno. Ako vas ne strefi 2D nostalgija sa Mariom, stvarno ne znamo kada će.

Međutim, nije samo Mario doživeo svoju besplatnu obradu. Adaptiran je i drugi poznati Nintendov heroj pod imemom Link. Igra "Zelda Classic" (**www.zeldaclassic.com**) ne samo da je preuzeta u originalu sa NES-a, nego ona nudi i dodatne predmete i questove koji su obogatili ovu čuvenu igru.

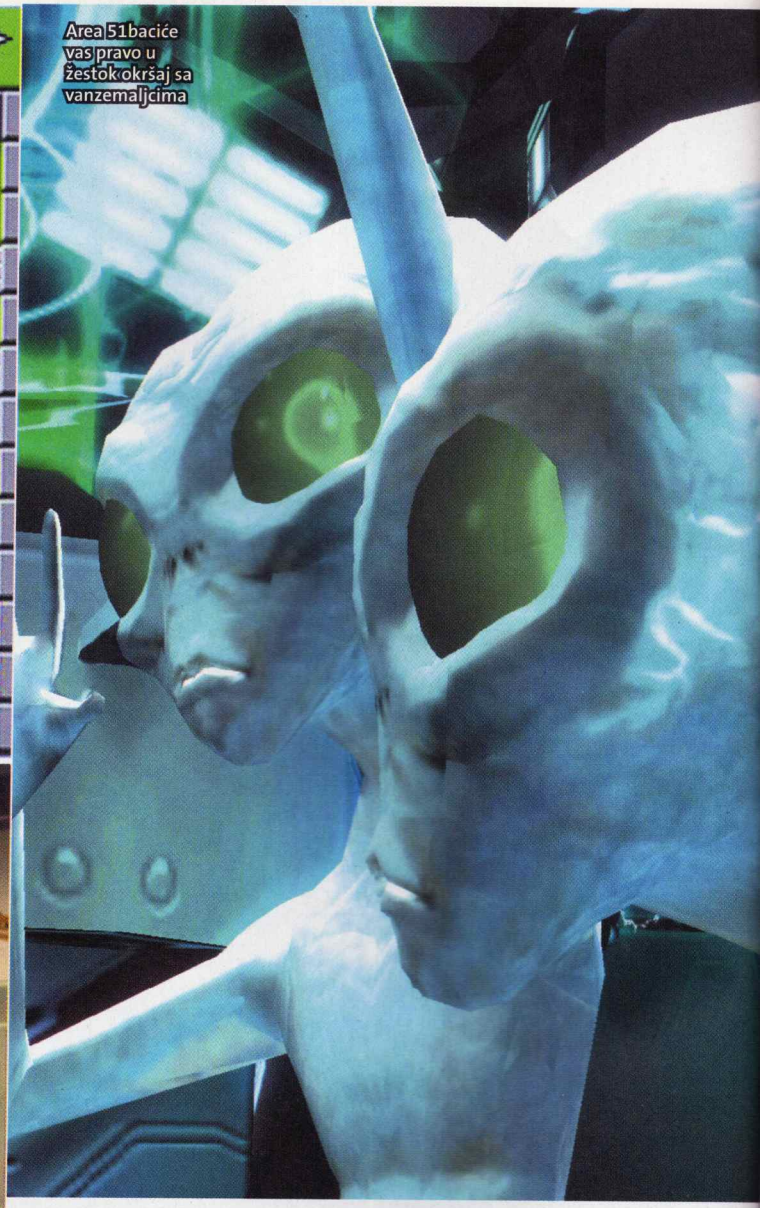
Stariji igrači se sigurno sećaju neprevazidenog Turricana koji su harali na C64 i Amigi. Besplatnu varijantu ove skrolujuće pucačine u verziji 2002 možete skinuti sa **www.pekaro.de**, a postoji i interesantna obrada igre pod imenom Huriccan 1.0.0.3 koji možete pronaći na **www.turrican.gamevoice.de/hurrican_site**.

Ako ste pomislili da se samo stare platformske igre prerađuju kako bi radile na novim sistemima, grdno se varate. Svi ljubitelji strateških igara sigurno će se obradovati što dobri stari Civilization mogu ponovo da igraju na najnovijem Windowsu i to potpuno besplatno. Na sajtu **freeciv.wikia.com** možete preuzeti igru FreeCiv. Instalacija je velika oko 10 MB, a dobra stvar jeste ta što je u pitanju open-source igra, pa je možete prilagoditi sopstevnim potrebama ili, još bolje, napraviti nove table, jedinice ili misije. Igra je zadržala stari šmek, a grafika je poboljšana, pa sad radi u većoj rezoluciji. Obavezno isprobati!

Od fanova fanovima

Ako neki žanr preko interneta ponovo doživi popularnost, onda je to zbog nekog posebnog značaja. Tako se stvaraju grupe obožavalaca koji svoje junake vraćaju u život. Prošle godine legendarna avantura "Zak McKracken" doživela je svoj veliki revival. Projekat fanova "Between Time and Space" (**www.zak2.org**) oduševio je hiljade fanova širom sveta svojim specifičnim humorom i intrigantim mozgalicama. I kriminalistička avantura "Broken Sword" dobila je svoj polunastavak sa verzijom "2.5" koju su napravili ni manjeni više nego sami fanovi serijala (**www.brokensword25.com**). Ova avanturica zapravo je svojevrsna kombinacija drugog i trećeg dela i to prilično dobra. Preuzete su glavne lokacije iz originalnih igara, a uz dodatak nove priče napravljena je igra koja će vas dugo držati kraj ekrana. Internet je zaista prepun obrađenih verzija avantura, međutim možete

Bomberman je prava igra za okršaj četiri igrača


Area 51 baciće vas pravo u žestok okršaj sa vanzemaljcima

Broken Sword je simpatična avantura koja se može naći u free varijanti

Turrican: Klasik kojem vreme ne može ništa

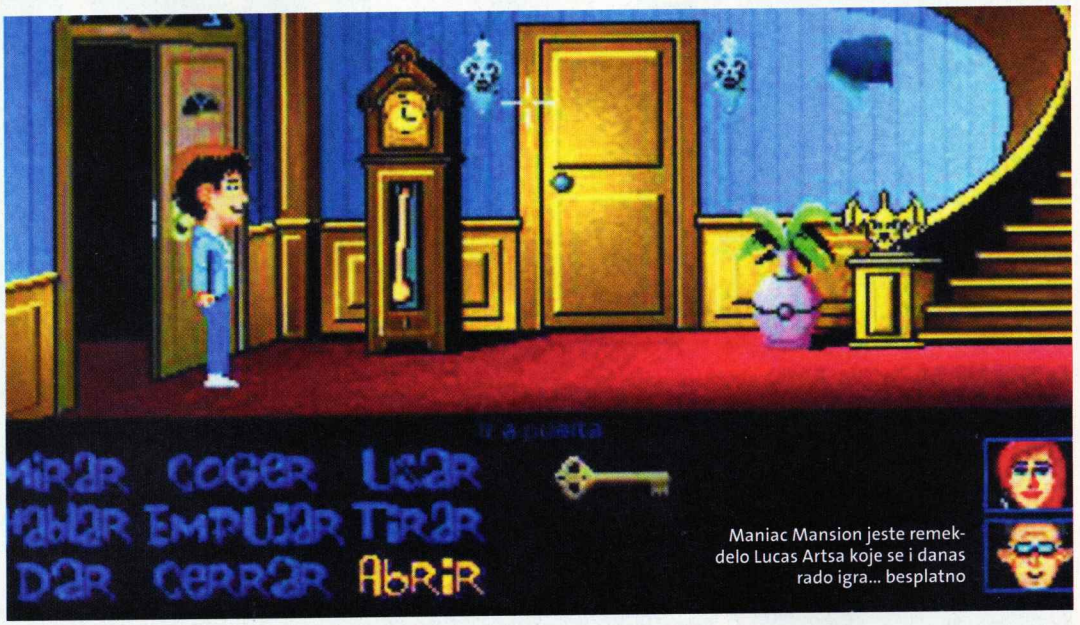
naći i stare igre u svojoj originalnoj verziji. Stariji avanturisti će se tako sigurno obradovati igrama poput "Beneath a Steel Sky" (**www.scummvm.org**), "Maniac Mansion Deluxe" (www.abandonia.com) ili "Kings Quest 3 Remake" (**www.infamous-adventures.com/kq3/**) koje sada mogu da igraju potpuno besplatno.

Pokloni

Ima li šta lepše nego kada dobijete nešto na poklon? Koliko su igrači ostavili para na video igre, nije ni čudo što su se poznati izdavači odlučili da im daju nešto na poklon i na taj način oduže se svojim vernim fanovima. Tako je prošle godine Electronic Arts, zajedno sa objavljivanjem igre Red Alert 3, pustio u promet igru "Command & Conquer: Tiberium Dawn" potpuno besplatno. Obračunajte se sa čuvenim ćelavim NOD diktatorom Kaneom sa veličanstvenim GDI tenkovima ne računajući pri tom koliko vas to košta. Ako ste voleli čuveni C&C: Red Alert, znajte da i ovu igru sada možete besplatno skinuti sa interneta, pa toplo preporučujemo onima koji nisu igrali prvi deo. Skoknite na **www.commandandconquer.com** i skinite svoje omiljene igre.

Čak je i Rockstar sa svojim "GTA" naslovima napravio male korake u ovom pravcu ponudivši neke njihove klasike za džabe. Pre nego što se pojavio Liberty City u svojoj prelepoj 3D grafici, prethodila je igra "Grand Theft Auto", kao i "Grand Theft Auto 2". U pitanju su akcione igre koju posmatrate iz ptičije perspektive i vodite svog junaka rešavajući brojne questove. I u ovim starim igrama bile su prisutne vožnje sa gaženjem prolaznika, borbe sa bandama i jurnjave sa policajcima. Želite sami da stvorite utisak o počecima GTA serijala? Onda skinite "GTA" i "GTA2" sa sajta **www.rockstargames.com/classics/**. Na ovom sajtu naći ćete i igru Wild Metal. U pitanju je 3D strateška igra izdata 1999. godine koja nije doživela neki naročit uspeh, ali ništa vas ne košta da je probate.

Runes of Magic za sve one koji ne žele da plaćaju mesečnu pretplatu da bi igrali MMORPG

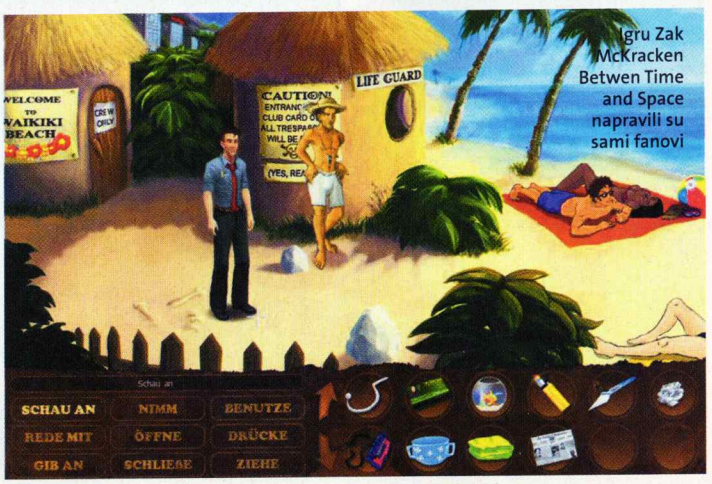


Maniac Mansion jeste remek-delo Lucas Artsa koje se i danas rado igra... besplatno

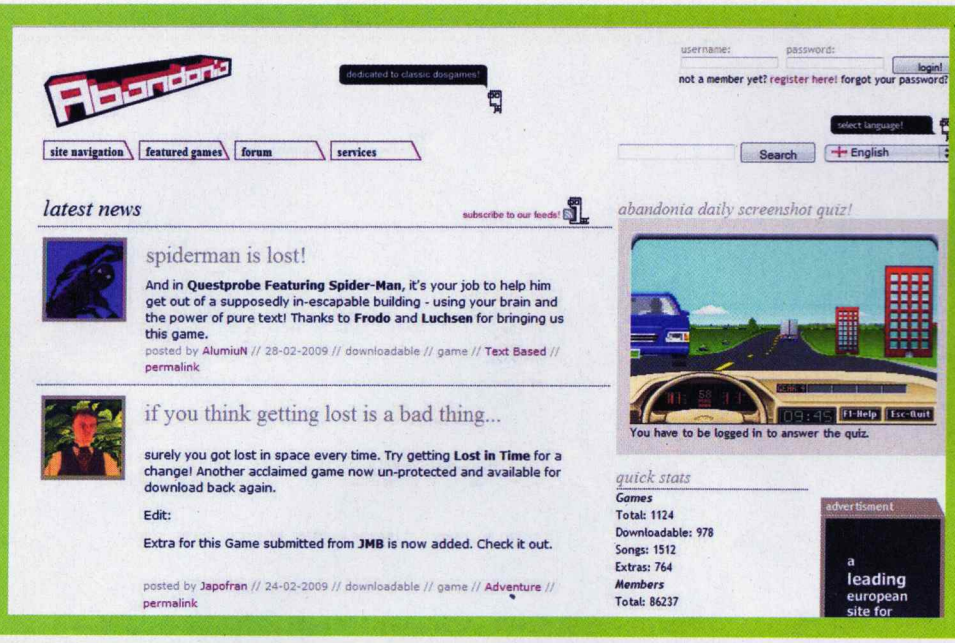
Ako ste i dalje željni punokrvih naslova, onda bi ste možda mogli da obratite pažnju na alin-shooter "Area 51", taktičko-akcionu igru "Full Spectrum Warrior" ili klasičan shooter "Hidden & Dangerous Deluxe". Sve ove tri igre možete potpuno besplatno skinuti sa sajta **www.gamershell.com** tako što ćete otkucati imena igara u polje za pretraživanje ovog sajta.

Nove ideje

Zbog ekonomske krize, proizvođači su primorani da razmišljaju o novom konceptu poslovanja. Pošto je free-to-play koncept najlakši način da se pridobiju potencijalni kupci, mnogi izdavači odlučili su se na taj korak. Prošle godine Electronic Arts je najavio igru "Battlefield Heroes". Ovaj shooter je besplatan i bez problema može da se igra i na sporijim računarima. Trenutno razvojni tim DICE radi na drugom beta testu i detaljnom peglanju igre. Kako DICE navodi, kompletna verzija "Heroes" ostaje gratis što je vrlo pohvalno. Verovatno se pitate što bi neko pravio besplatnu igru. Odgovor je jednostavan. Naplaćivaće se dodatni sadržaj. Tako ćete Battlefield Heroes igrati besplatno, a naplaćivaće se dodatni sadržaji kao što su nova oprema za vojnike i slično. Osnovna ideja ove koncepcije nije nova. Tako se npr. igranje "World of Warcrafta" plaća mesečno, dok se konkurent "Runes of Magic" može igrati bez mesečne preplate. Kao i "Battlefield Heroes", i ovaj naslov nosi oznaku "Free 2 play". Sve što treba da uradite jeste da je besplatno skinete (**www.runesofmagic.com**), instalirate igru i zabava odmah može da počne. Ako želite da uživate u



Igru Zak McKracken Betwen Time and Space napravili su sami fanovi

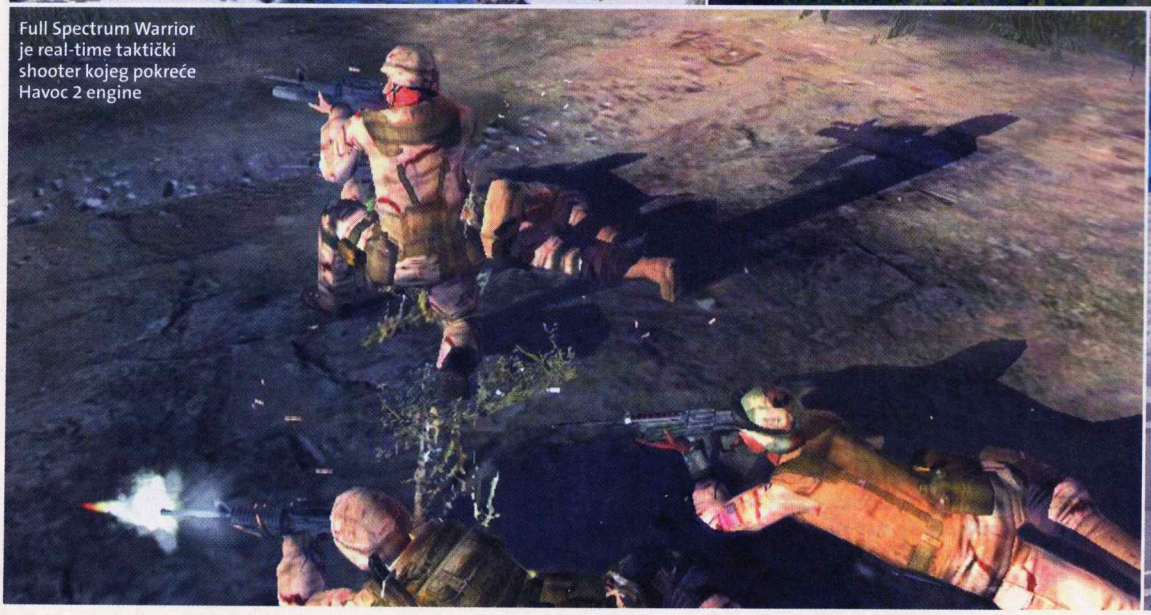


Usamljeni & napušteni

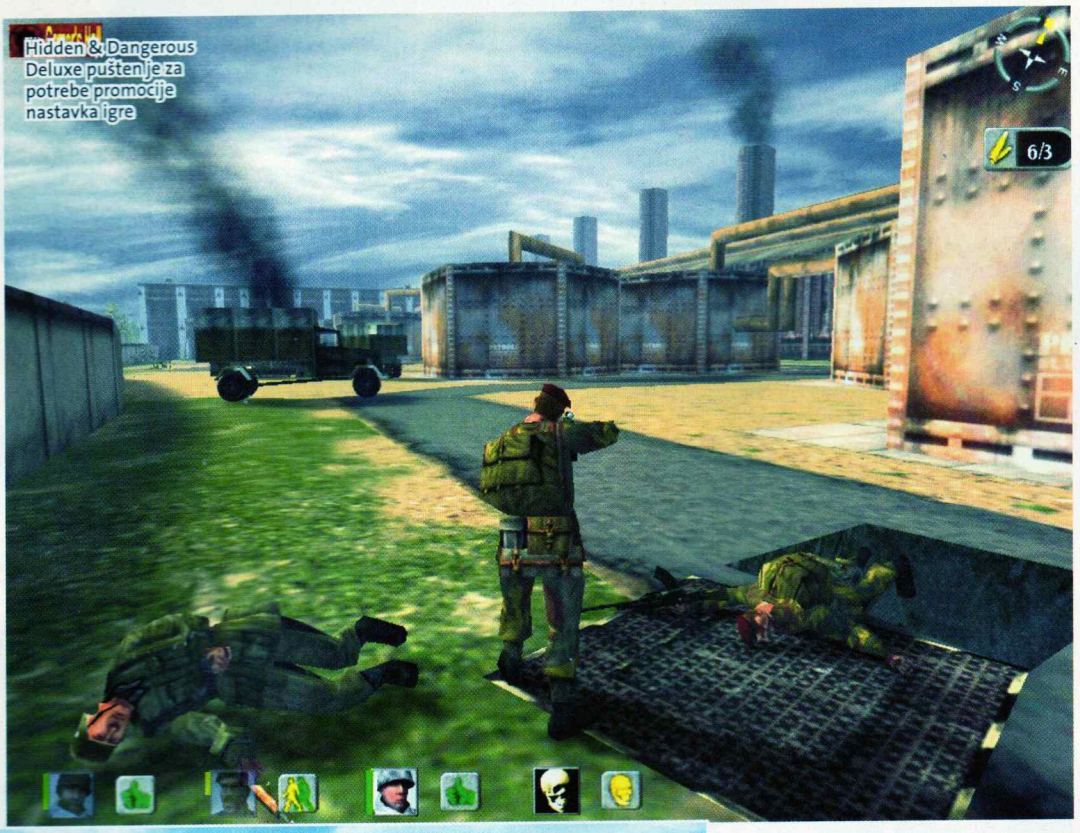
Kada je reč o Abandonware igrama, nostalgičari mogu "iskopati" na netu davno zaboravljeno blago. To su igre na kojima izdavači više ne zarađuju niti su im potrebni zbog tehničkog razvoja novih igara, što znači da igrači mogu da ih igraju potpuno besplatno. Na web stranici, kao što je **www.abandonia.com**, naći ćete klasike poput "Need for Speed", "Test Drive" ili prve delove "Leisure Suit Larry". Sajt **Abandonia** ne vidi sebe kao download portal, nego više kao muzej koji čuva i arhivira već davno zaboravljene igre. Bacite pogled na ovaj sajt i saznajte kako su izgledali počeci video igara i obavezno probajte neku. Ništa vas ne košta.

Sa neta možete besplatno skinuti Red Alert...

... kao i prvi deo igre Command & Conquer



Full Spectrum Warrior je real-time taktički shooter kojeg pokreće Havoc 2 engine



Hidden & Dangerous Deluxe pušten je za potrebe promocije nastavka igre

Na sajtu firme BMW možete besplatno skinuti trkačku igru BMW M2 Challenge

posebnim predmetima ili nekim drugim dodacima, onda morate da se potrudite u Raidovima ili da ih jednostavno kupite u Cash Shopu. Cene ovih dodataka variraju između nekoliko centi i nekoliko evra. Jedan od najtraženijih i najomiljenijih dodataka košta čak šest evra! Onaj ko želi da ima sve najbolje, moraće stoga ili da se dokaže u igri ili da ima pun novčanik. Naravno, ovo otvara mnogo pitanja oko gamerske etike, ali u doba krize svi se, izgleda, snalaze kako znaju i umeju.

Pravu kreativnost pokazalo je PR odeljenje američke vojske. Oni su delom zasluženi za nastanak igre "America's Army" koji je u međuvremenu doživeo svoj treći deo. U pitanju je taktički shooter koji je dobio pozitivne kritike zato što je vrlo realističan i stavlja igrače u sličnu situaciju kao što je vojnik na ratištu. Ali, sve je to bilo više od same kompjuterske igre. U pitanju je bio PR trik, kako bi se mladi Amerikanci odlučili da pristupe vojsci i služili svojoj otadžbini. Skinete "America's Army" besplatno, igrate do iznemoglosti a igra vrti reklame u kojoj američka vojska obećava zanimljiv posao, dobru platu i siguran dom. Mnogo ih je palo na ovu foru. Ako želite da vidite kako ovo izgleda, skoknite do sajta **www.americasarmy.com**.

U svakom slučaju vredi pretražiti besplatne igre na internetu. I pored mnogih nekvalitetnih naslova, moći ćete da pronađete i kultne igre kao i njihove obrade. Na rasplaganju su i neki novi delovi, koje su i dalje aktuelni i zabavni za igru, a pri tom vas ne koštaju ni dinara.

Najbolji gratis naslovi

Rise & Fall
Žanr: strategija
Karakteristika: Zahtevna strateška igra sa istorijskom pozadinom

Trackmania Forever Nations
Žanr: trkačka
Karakteristika: Brza vožnja sa spektakularnim stazama

Runes of Magic
Žanr: MMORPG
Karakteristike: Besplatna varijanta World of Warcrafta

Savage 2: A Tortured Soul
Žanr: akcija
Karakteristika: Solidna kombinacija shootera, akcije i RPG-a

Fallout
Žanr: RPG
Karakteristika: Kultna igra koja je postavila standarde

The Suffering
Žanr: akcija
Karakteristika: Krvavi shooter sa visokim horor faktorom

Command & Conquer
Žanr: strategija
Karakteristika: Klasik žanra koji se ne sme propustiti!

BIOSHOCK FILM NA ČEKANJU

Plan "Universal Pictures" kompanije da paralelno sa trećim delom poznate igre, objavi i film Bioshock očito se neće ispuniti. Naime, preveliki su troškovi (160 miliona dolara), tako da je snimanje filma za sada obustavljeno. Režiser filma biće Gore Verbinski, poznat po filmovima Pirates of the Caribbean. Srećom, radovi na igri Bioshock 2 napreduju odlično i očekujemo je do kraja godine.

NOVI HEROJ U ASSASSIN'S CREED 2

Pozdravite se sa Altairom jer vreme je za novog junaka - stiže nam Ezio! Ezio je mladi plemić čija je familija stradala kroz rivalske porodične obračune. Pored novog junaka novi Assassin's Creed vodi igrače u novo okruženje: renesansno doba čuvene Venecije. Više informacija o igri u sledećem ScreenFunu.

TREĆA SYBERIA

Microids je najavio da radi na nastavku popularne avanturističke igre i time potvrdio da se ne radi o prvoaprilskoj šali kako se u prvom momentu pomislilo. Svi ljubitelji Kate Walker moći će da uživaju u Syberia 3 igri na PC-ju, a po svemu sudeći igra će izaći i za PS3.

WCG 2009

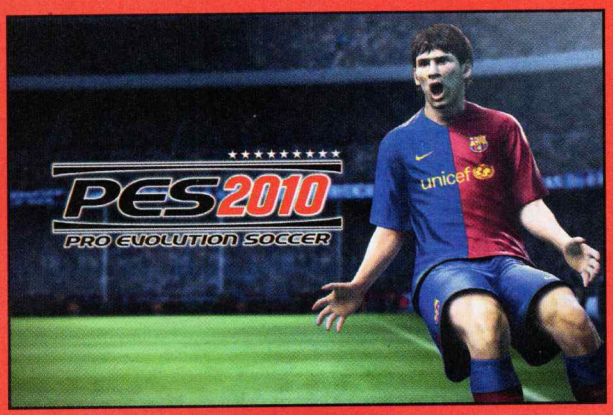
Šesti po redu WCG Srbija održaće se od 29. do 31. maja u Hali sportova na Novom Beogradu sa početkom u 10 h. Po prvi put WCG trajaće tri dana. Prvog dana planirane su beogradske kvalifikacije u Counter Strikeu. Drugi dan je rezervisan za razigravanje po grupama svih igara uključujući regionalne pobednike i takmičare van Beograda, dok će se trećeg dana odigrati četvrtfinala, polufinala i finala u svim igrama. Detalje pronađite na www.wcg-adria.com/serbia

Malo vam je uobičajenih dvanaest do osamnaest protivnika na trkačkim stazama? Takmičite se onda protiv celog sveta! Fuel je single player i MMO trkačka igra koja će igračima ponuditi suludu vožnju u impresivnom postapokaliptičnom svetu površine od 14.000 kvadratnih kilometara. Nova open-world trkačka igra iz Codemastersa ponudiče nam čak 160.000 kilometara puteva po kojima možete ludovati, a na svakom ćošku čekaće vas novi izazov i novo takmičenje. Ono što će biti posebno zanimljivo jesu razne vremenske nepogode poput tornada koji će vas počistiti sa puta, a nemojte se začuditi ni ako vas zemljotres malo potrese u toku vožnje. Da biste se bolje snalazili po zapadnom američkom bespuću (u igri ćete voziti i po Velikom kanjonu u Arizoni i pored jezera u Oregonu), na raspolaganju će vam biti i GPS uređaj.
Najbolje od svega jeste to što na igru nećete morati dugo da čekate. Naime, Fuel izlazi 26. maja za PC, PS3 i Xbox 360.

FORMULA 1 SE VRAĆA U SVET IGARA

Codemasters lansira F1 2009 za PSP i Wii ove jeseni, dok će F1 2010 za PC, PS3 i Xbox 360 uslediti sledeće godine. F1 2009 će biti prva F1 igra za Wii, a ujedno će i biti i prva F1 igra koja će nam doneti noćnu trku u Singapuru. Igrači će moći da se provozaju sa aktuelnim F1 šampionom Lewisom Hamiltonom iz McLarena u full season, kao i arcade challenge modu. I PSP i Wii verzija imaće multiplayer opciju, dok će Wii verzija podržavati i split-screen mod.
Sve što će krasiti F1 2009, krasiće i F1 2010 koji će izaći za PC, PS3 i Xbox 360 s tim što će grafika biti značajno unapređena. F1 2010 pokretaće EGO engine koji Codemasters koristi za igru GRID.

DODAJTE GAS



NOVI FUDBAL ZA SLEDEĆU SEZONU

Konami je najavio nastavak najpoznatije simulacije fudbala - stiže nam Pro Evolution Soccer 2010. PES 2010 će izaći za PC, PS3, Xbox 360, PSP, PS2, kao i za mobilne platforme ove jeseni. Konami najavljuje promene i unapređenja na svim nivoima, pa nas tako očekuje zanimljivi gameplay usklađen sa željama igrača, bolja grafika, novi potezi, poboljšani AI, individualne karakteristike igrača kao i novi online modovi. Konami je takođe najavio da će glavni promoter igre biti Lionel Messi, poznati igrač Barselone.

USKRSNUĆE PAINKILLERA

JoWood najavljuje da će u saradnji sa Dreamcatcherom izdati novu igru u poznatom serijalu - Painkiller: Ressurection. William Sherman je bivši CIA agent i specijalista za opasne misije u Black Ops. Special jedinici i ima veliki problem: tokom poslednje misije ne samo da je ubio narko-bosa zajedno sa nedužnim civilima, već i samog sebe. Zarobljen između raja i pakla, njegova duša pokušava da se izbori, a i vi zajedno sa njim u novom shooteru koji bi trebalo da se pojavi za PC, PS3 i Xbox 360 do kraja ove godine.

A sada malo vi...

Pismo meseca

Mučenik

Pozdrav, SF! Učenik sam 8. razreda i spremam se za prijemni, mada još nisam odlučio u koju školu da idem. Tražim savete od vas:
1. Da li postoji neka srednja gamerska ili neka slična škola u kojoj samo igraš igre i izležavaš se ceo dan?
2. Ćale mi je uzeo monitor i sakrio ga ispod kreveta rekavši mi da ga je odneo kod strica. Treba li da li mu kažem kako znam gde ga krije i da ga izvadim, ili da, kao sada dok pišem ovo pismo, povremeno uzimam, u zavisnosti od toga da li sam sam kod kuće?
3. Da li mi preporučujete neku slim tastaturu (do 1.500 din.) da je kao na laptopu, pošto je na ovoj U taster pokvaren od silnog team say na Counter Strike?

Comi94 iz NS-a

ScreenFun:
1. Srednja gamerska škola nedavno je otvorena i prima samo najbolje igrače. Da bi je upisao, moraš proći prijemni na kojem se polažu Osnove Kantera, Sociologija u RPG-ovima, Bezdednost u NFS, a najteži predmet gde svi padaju jeste Wiizičko vaspitanje. Pošto škola nije platila reklamu u ScreenFunu, nažalost ne možemo objaviti kontakt podatke ove škole.
2. Vrati ga nazad na sto i reci mu da ga je vratio stric jer se i njegov sin navukao na WoW otkako je kod monitor kod njega.
3. Slim tastatura? Ako voliš one sa laptopova, onda je uzmi - ako ne, onda je izbegavaj u širokom luku pošto nisu baš za igranje.

Logitech poklanja Trackman Wheel

Od kuma

Dragi ScreenFune! Hteo bi da ti odam jednu tajnu. Radi se o tome da sam se zaljubio u svoj PC. Kupio sam mu poklon: 2,5 GB RAM memorije. Za kuma sam izabrao Nintendo DS, ali ne znam ko da mi bude kuma. Pošto sam dobar u školi, majka mi je rekla da će mi za kumu izabrati Xbox 360 ili PS3. Pošto mi se obe kume sviđaju, treba mi hitno preporuka. Koju da izaberem? Veliki pozdrav iz Kragujevca za najbolji gaming časopis na svetu!

Uroš

ScreenFun: Pošto kum nije gumb, treba ozbiljno da se posvetiš ovom problemu, pa nam je drago da si se obratio upravo nama! Bićemo krajnje otvoreni: Xbox 360 je dobra konzola a njegova najveća prednost, iz ugla prosečnog srpskog igrača, jeste ta što čita "pirate", a mana što ne možeš igrati igre online na krekovanoj konzoli. Najveća mana PS3, opet sa stanovišta sa srpskog igrača, jeste ta što nema piraterije, ali zato možeš da igraš online multiplayer igre potpuno besplatno. E sad, izbor je samo tvoj i zavisi koliko imaš novca i koliko ti je bitan mutliplayer.

'Leba i igara

Draga redakcijo najboljeg časopisa ScreenFuna, prvi put vam pišem i imam nekoliko pitanja za vas. Dakle, da počnem:
1. Je l' mi možete reći konfiguraciju za komp do 55.000 dinara?
2. Ima li se u planu izlazak LotR: Battle For Middle-Earth 3?
3. Što ste poskupeli? Pored svetske krize narod nema 'leba da jede, a vi poskupeli!

HYBRID

ScreenFun:
1. Konfiguracija do cene od 55.000 dinara mogla bi biti zasnovana na Intel Core2Duo E7400 procesoru (110 evra), MSI NEO5-F matičnoj ploči (50 evra), sa 2 GB memorije (25 evra), WD hard disku od 640 GB (55 evra) i MSI Radeon HD4850 grafičkoj kartici (160 evra). Ostatak iskoristi za kućište, miša, tastaturu i za ScreenFun.
2. Teško je naslutiti šta će se dalje dešavati sa Lord of The Rings igrama pošto je Electronic Arts izgubio prava za korišćenje licence od početka ove godine. Prava na izdavanje igre sada su ponovo u rukama kompanije Warner Bros, a oni ne govore šta će raditi sa tom licencom.
3. Poskupeli smo jer nismo imali drugi način da se izborimo sa talasom poskupljenja papira i usluga. SEKA nas je sve zakačila, pa tako i ScreenFun. Videćemo kako ćemo da se izboriti sa svinjskom krizom. Ako se samo grohotom nasmejemo, strpaće nas u karantin i ništa od novog broja!

Super ideja

Pozdrav za sve bogove u redakciji Screen Funa! Ja sam vaš verni obožavalac, i sa velikom sigurnošću mogu vam reći da ste najbolji. Ovde kod mene ste jako popularni! Nego, da pređemo na stvar. Imam 17 godina, a igre igram od svoje desete. Imam toliko dobrih ideja za igre da sam počeo da ih mešam. Jedino mi je jako žao što ne mogu ih iskoristim. Evo, na primer, za nastavak igre Jericho smislio sam odličnu priču! I imam nekoliko pitanja za vas.
1. Da li se nešto priča o nastavku igre Jericho?
2. Kada izlazi Half-Life 2 Episode 3?

Petar i Gamers07

ScreenFun: A koja je to tako super ideja za nastavak igre Jericho? Bojiš se da napišeš da je ne bismo iskoristili? Ma gde bismo mi... ajde, šta ti pada napamet? Damm it!
1. Nema nikakvih planova za Jericho 2 i niko ništa ne priča.
2. Treća epizoda igre Half-Life 2 koja će nas odvesti van zidina Citija 17 izaći će najverovatnije do kraja ove godine.

Sanitarac

Dragi Sreenfune, evo baš čitam nekoliko poslednjih brojeva ScreenFuna i vidim da pišete o istoriji strategija, RPG-a, platformskih igara... pa vas pitam da li možete pisati o istoriji avantura u jednom od sledećih časopisa? Evo i jednog direktnog pitanja: da li ste igrali avanturu Sanitarium, i ako jeste, šta mislite o njoj?

Mak

ScreenFun: Ideja o pisanju istorije avantura već je u procesu ostvarivanja tako da ćeš u jednom od narednih brojeva ScreenFuna moći da pročitaš zašto je taj Guybrush Treepwood toliko zanimljiv pirat. Što se tiče Sanitariuma, to je zaista bila odlična psihološka avantura, a mi je pamtimo po grešci koju je izbacivala u toku igre: "c:\sntrm_k.txt ERROR: Invalid NPC ID --> All resources == 0 Stupid Dumbshit Goddamn Motherfucker!" Izgleda da je i grupi The Offspring ovo bila omiljena igra, pa se u njihovoj pesmi Bad Habbit pojavljuju reči "Stupid dumbshit goddamn Motherfucker!". :-)

Haker amater

Dragi BSF, puno pozdrava sa časa informatike iz tehničke škole u Bečeju. Da vas ne gušim da ste najbolji i te gluposti (ko god to napiše, objavljen je koliko vidim :), nego odmah da krenem na stvar. Da li znate kako upasti preko DOS-a u adminov sistem? Ako ne, bar da kažete gde da naučim.

Dejan

TIHO BRDO

ScreenFun u saradnji sa kompanijom **Comtrade** poklanja jedan primerak igre **Silent Hill: Homecoming**. Sve što treba da uradite jeste da na broj **6945** pošaljete SMS sa prefiksom **sfun silent**. Na kraju poruke dodajte svoje ime, prezime i adresu. Igru Socom: Confrotation osvojio je **Igor Milunović** iz Subotice (069661xxx)

Cena SMS-a iznosi 20 dinara + PDV i važi za korisnike MT:S i Telenor mreže. Oglašivač A&K d. o. o. preuzima odgovornost za funkcionisanje SMS medij servisa.

ScreenFun: Šta vas je taj profesor naučio u školi ako nije osnove tehnike napada na servere i upada na kompjuterske sisteme? Ovaj novi nastavni program izgleda zaista nije prilagođen mlađim generacijama! Najbolje bi mi bilo da se na sledećem času informatike javno pobuniš i kažeš profi da nije u redu da vas tu smara sa nekim Wordovima i Excelovima, već da vam objasni kako da hakujete NASA sajt.

Instalator

Ćao BSF. Star sam 10 godina i bavim se instaliranjem igara. Imam druga koji me je naučio raznim cakama. U mom sam kraju jedini koji završava poslove oko igara, tako da me i odrasli angažuju. Meni je cilj da nadmašim druga, pa vas zato molim da mi preporučite neki program ili priručnik pomoću kojeg bi unapredio svoje veštine.

Željko

ScreenFun: Priručnik za instaliranje igara? Evo mi ćemo ga objaviti odmah: Ubaci DVD u drajv i kada se pojavi prozor klikni Next, Next, Next i onda na kraju Done. Objašnjenje: sponzor ovog pisma nisu sokovi Next.

Aprilililil

Ćao, BSF. I šta je na kraju prvoaprilska šala iz prošlog broja? Je l' to ono za Windows 7? Da neće raditi igre na njemu? Garant je to!

Cuki

ScreenFun: Yep, to je to. Ko nije skontao da je to šala, sada može da se opusti. Igre će raditi na Windowsu 7... ako budete imali dovoljno jaku mašinu... buaaaaa!

Za odstrel

Pozz, SF. Da vas ne smaram rečima da ste najbolji, nego odmah da pređem na stvar. Moja konfa glasi: Intel Core2Duo 2.53 GHz, 2 GB RAM, nVidia GeForce 9400 GT 512 MB i HD 250 GB. Imam nekoliko pitanja za vas:
1) Šta na ovoj konfiguraciji potrebna da se promeni?
2) Da li je navedena konfiguracija dovoljna da se igra Splinter Cell: Conviction makar sa srednjim detaljima?
3) Možete li da mi preporučite neku modernu pucačinu kao CoD 4?
4) Da li postoji neka šansa da se napravi Hitman 5?
P.S. Ukoliko mi ne objavite pitanje, čeka vas tiha i sigurna smrt.

Silent Assassin

ScreenFun: Nećemo rizikovati pa odgovaramo na pitanja.
1. Promeni grafičku karticu. Ona ti je slaba karika.
2. Kada bi u konfiguraciju ubacio jedan HD4850, novi Splinter Cell radio bi ti bez problema sa "srednjim detaljima".
3. Probaj Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2 ili GRAW2.
4. Square Enix je pazario Eidos i sada planira da revitalizuje sve igre iz njihovog arsenala, a pogotovo Tomb Raider. Hitman je njihova druga najprofitabilnija franšiza, pa će Hitman 5 (radni naziv) ugledati svetlost dana najverovatnije do kraja ove godine.

Bananice

Hello, ScreenFun! Prvo ću malo da vas hvalim (da biste mi objavili mail). Opisi su super, screenshots beautiful i sve to za samo 60 dinara, pardon 80. Uskratili ste me za dve krem bananice koje kupim uz SF. Jednu smažem dok čitam Previewse, a drugu za Reviewse. Zamalo da ste ostali bez vernog čitaoca (a i ja bez bananice) pre nekoliko meseci, jer dok sam čitao opis Endwara, oduševio sam se, pa je malo falilo da se zadavim od uzbuđenja. Elem, uzmem ja Endwar i krenem da ga igram. I tu kreću problemi! Prvo mi zatraži da kažem nekoliko reči, a ja u čast Igora Conića kažem: "Igor, ScreenFun". On tj. ona, kaže da sam rekao tiho. E, pa ja se proderem u mikrofon i ona kaže: "Very good, voice print initiate", ili kako već. Onda mi ona da primer da kažem neke reči. Npr. "Unit twelve move to bravo". Ja to isto pokušam i stisnem Space i izgovorim prvu reč "unit", a on neće da izbaci dalje tj. koji unit. Pustim Space i kaže "Last command not understood". Da li je to kod svakog ili ja imam problem u kompu?

Nikolai

ScreenFun: EndWar ima veoma velikih problema oko kompatibilnosti sa različitim headsetovima. Ne ostaje ti ništa drugo nego da probaš sa drugim mikrofonom ili da žongliraš u drajverima dok ne proradi kako treba. Čekaj, da li ti uopšte znaš engleski? Možda je tu problem...

Fake desktop

Yo, yo, yo ScreenFun!!! Jeste li znali da postoji mali trik kojim dosadne prijatelje ili rođake možete iznervirati tako da odustanu da pritiskaju mišem po desktopu samo u tri koraka?! Korak jedan: pritisnite "print screen" dok ste na desktopu. Korak dva: pritisnite "paste ili alt + V" u programu Paint. Korak tri: snimite tu sliku. Korak četiri: sklonite sve stvari sa desktopa u neki folder npr: C:\Users\Administrator\My Documents\LOL;
Korak pet: premestite sve stvari sa desktopa u recycle bin. Korak šest: kao pozadinu desktopa postavite sliku desktopa koju ste snimili i dobićete lažni desktop na kojem mogu da klikću do mile volje, a ništa se neće dogoditi. He, he, he!
I eto ga!!!

Fake BillyBob

ScreenFun: Odlična fora, BillyBob. Nego je l' si pokušao da staviš password na komp?

3D košmari

Alo. ljudi! Pomagajte! Ona igra Left 4 Dead nije normalna definitivno! Igrao sam i uplašio se kao nikad. Imao sam čak i košmare u kojima me witch proganja. :) Šalu na stranu, igra je spektakularno urađena pošto sam se ovako uplašio. Mogu samo da zamislim kako bi izgledala na 3D monitoru sa 3D naočarima koji ste predstavili u prethodnom broju. Ja mislim da čim bih pokrenuo igru, istrčao bih iz sobe, zaključao se i ne bih ulazio mesec dana tamo. Nego, kad smo već kod monitora, zanima me hoće li se i po kojoj ceni moći da se nabavi u Srbiji? I imam samo još jedno pitanje: da li ste igrali igru Legendary (izašla je 2008. ali niste je predstavili) i koja je vaša ocena na tu igru? Od mene bi dobila AO matori's Award. :) Eto nemam više pitanja i nadam se da ćete mi i na ova odgovoriti. Pozz od AO matorog iz Temerina.

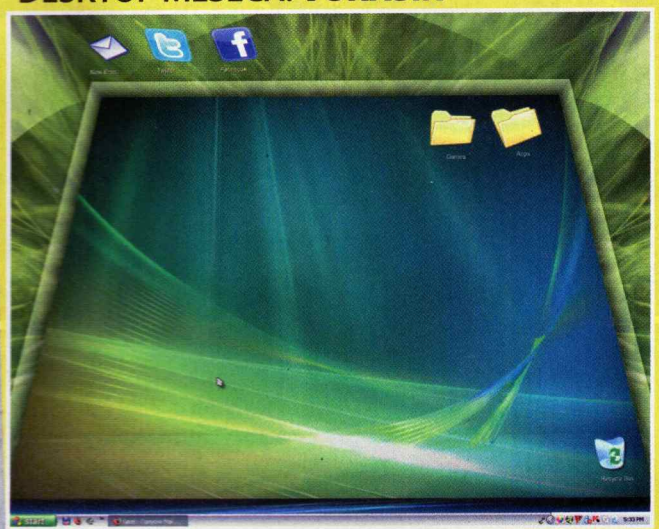
AO

ScreenFun: 3D monitora i 3D naočara već ima na našem tržištu. Prelistaj malo oglase i pogledaj ponudu na www.pcberza.rs. Nismo odgovorni ako ti stane srčka u kombinaciji Left4Deada i 3D džidabidža. Što se tiče Legendary igre, u pitanju je svojevrsna kršina koja se pojavila zajedno sa tonu naslova pa jednostavno nije bilo mesta za njen opis. Dobila bi dvojčicu i pola strane prostora.

SREĆNICI

Prošli broj bio je prepun poklona. Ako ste slali SMS-ove, pročitajte sledeće redove. Ako niste, možete sada samo da plačete. Ko vam je kriv. Nemate para za dopunu? Ih!
Konelek je poklonio pet primeraka igre Pyroblazer: Petar Radovanović (0644547xxx), Rastko Vitas (0649821xxx), Zoran Pakić (0638441xxx), Sergej Milačić (0654063xxx) i Aleksa Dabić (0656959xxx).
ComputerLand je poklonio EndWar majice **Nenadu Đokoviću** (0645856xxx) i **Draganu Smakiću** (0638790xxx) a igra CSI: NY je otišla **Lidiji Omasti** (0631621xxx).

DESKTOP MESECA: VUKAŠIN



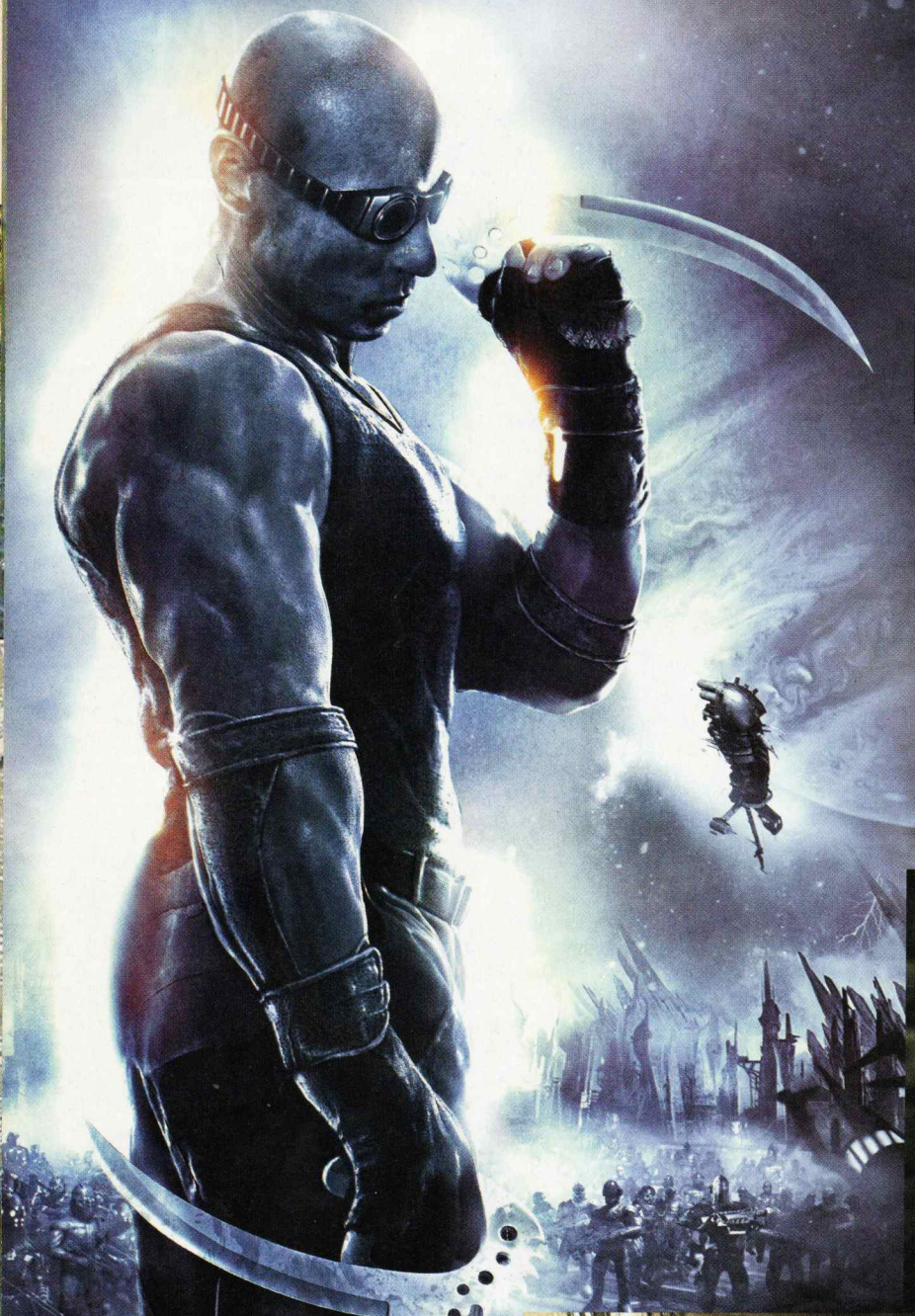
desktop@screenfun.rs

Pišite nam!

Imate nešto da nam kažete, predložite ili pitate? Pošaljite nam e-mail ili pismo i, ukoliko ono bude proglašeno za pismo meseca u sledećem broju ScreenFuna, osvojićete nagradu.

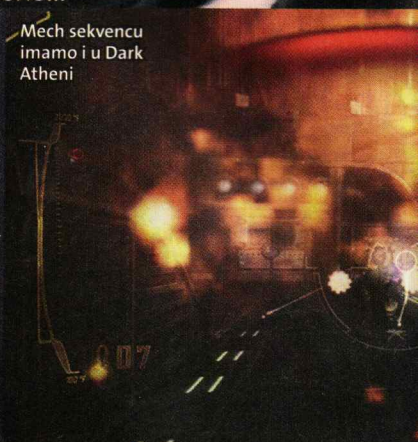
Adresa: Bravo ScreenFun
Temerinska 102, 21000 Novi Sad
e-mail: pisma@screenfun.rs
forum: www.screenfun.rs/forum
web: www.screenfun.rs

RIDDICK: ASSAUL

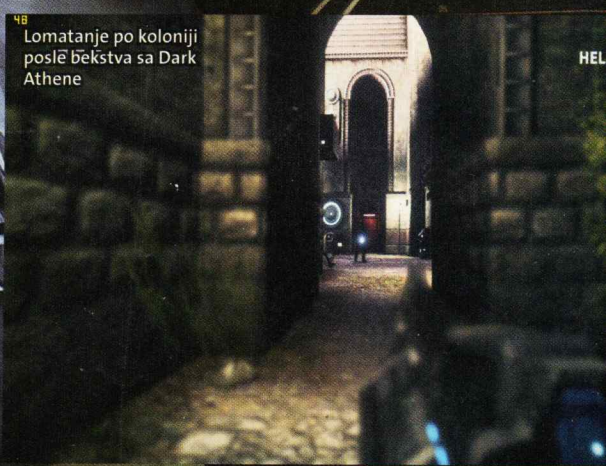


Protivrečenje Ridiku ne preporučuje Svetska zdravstvena organizacija

What? Wrong! All these cells belong to the Aquila Including this one...

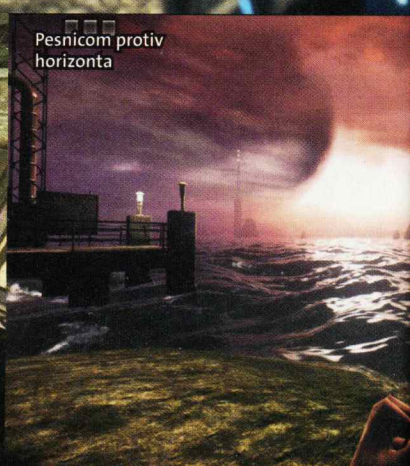


Mech sekvencu imamo i u Dark Atheni



48
Lomatanje po koloniji posle bekstva sa Dark Athene

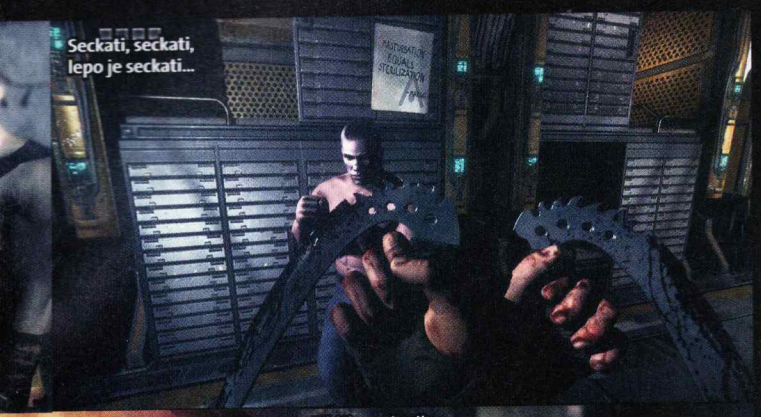
Ova senka ima ubilačke namere



Pesnicom protiv horizonta

ON DARK ATHENA

Trijumfalni povratak najtraženijeg kriminalca galaksije



The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena (pun naziv ove igre) predstavlja izuzetno kvalitetan "bundle", koji uspešno revitalizuje jednu od najatraktivnijih franšiza prve polovine tekuće decenije. Remasterizovana verzija Escape from Butcher Bay, Xbox originala iz 2004. (kasnije izdatog i za PC), naslova koja predstavlja redak primer kvalitetne igračke obrade filmskih motiva, zapakovana je sa nastavkom Ridikovih avantura posle bekstva iz zatvora iz kojeg niko ranije nije pobegao. Ova kompilacija jeste odlična prilika da ponovo odigrate jednu od najkvalitetnijih arkadnih avantura koje je svet ikada video, odevenu u novo ruho, prilagođeno potrebama i mogućnostima modernih PC-ja i igračkih konzola aktuelne generacije. Igra ima dvostruko veći značaj za igrače koji su svojevremeno propustili original: ukoliko cenite kvalitet i volite akcione igre u najširem smislu tog pojma, The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena jeste kupovina koju bi trebalo da utefterite na sam vrh šoping liste.

Escape from Butcher Bay izdržao je test vremena, što za igru staru pet godina predstavlja poduhvat dostojan poštovanja. Atraktivni gameplay, interesantni karakteri i impresivno okruženje, igra svetlosti i senke koja vam omogućava da preživite i ubijate u maksimalno surovom okruženju zatvorskog kompleksa - nisu ni za jotu izgubili od zaraznosti koja pleni. Verzija koju ovde nalazimo identična je "produženoj" verziji sa PC-a, koja se od one za Xbox razlikovala po dodatnoj deonici ubačenoj u igru i mogućnosti upravljanja mech vozilom. Kvalitet na polju obogaćivanja atmosfere, koji pruža novi 3D engine, celoj stvari daje dodatnu dozu slatke politure, čineći surovi zatvor još životnijim i realno dočaranijim mestom.

Assault on Dark Athena, nova kampanja koju možete odigrati potpuno nezavisno od bekstva iz Butcher Baya, ne može da se poredi sa vanvremenskim kvalitetom originala. U pitanju je jednoobrazno, linearno i sadržajno vrlo ograničeno okruženje plaćeničkog svemirskog broda, u kome se Ridik obreo posle uhićenja njegovog brodića sa koga je pobegao iz BB-a. Gameplay je, u odnosu na osnovnu igru, prilično osakaćen iz prostog razloga što nema gotovo nikakve interakcije sa non-player karakterima. Dark Athena nije zatvor prepun zapanjujuće interesantnih likova koji vam daju questove, zezaju se sa vama, provociraju ili žele da se biju: osim nekoliko civilnih zatvorenika koje ćete sresti u prvoj polovini igre (koji će vam dati čitava dva questa), veći deo igre provešćete u tišini, samostalno se probijajući kroz brodski enterijer, ubijajući zombifikovane dronove i hvatati konce onoga što plaćenici zapravo rade sa kidnapovanim civilima. Bekstvom iz broda ne završavate igru: obrevši se na koloniji koju su komandosi sa Dark Athene obrstili od kolonista, shvatate da vam jedini put za bekstvo leži u povratku na plaćeničku krstaricu. Kraj je prilično solidan i u dobroj meri kompenzuje donekle monoton gameplay iz prve dve trećine igre.

Obe kampanje kompilacije pod nazivom The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena u stanju su da pruže između 20 i 30 sati kvalitetne (u proseku) zabave. Iako novi sadržaj nije superkvalitetan kao originalni, njegova vrednost i kvalitet značajno su iznad republičkog proseka. Ono što vam može zasmetati jeste relativno visoka hardverska zahtevnost, kao i činjenica da igru možete instalirati svega tri puta: online aktivacija koja je neophodna za pokretanje igre neće vam pružiti četvrtu šansu.

Riddick: Assault on Dark Athena

ŽANR: akcija

IZDAVAČ: Starbreeze/Atari

BROJ IGRAČA: 1-12 TERMIN: 8. april 2009.

PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

ZAHTEVI: CPU 3 GHz, 1 GB RAM, GeForce 6800

\+ Butcher Bay u novom ruhu; sveža doza Ridikovih avantura.

\- Po kvalitetu, novi materijal u dubokoj je senci starog.

GRAFIKA: Novi 3D engine daje injekciju života pet godina staroj kombinaciji šunjalice, avanture i pucačine. **4+**

GAMEPLAY: Kombinacija avanture, šunjanja i lomljenja vratova iz duboke senke, pucanja i vratolomija izvedena je gotovo bez greške. **5-**

ZAKLJUČAK: *Dark Athena je "atmosferično" siromašna i suviše linearna, ali Escape from Butcher Bay suvereno vlada i posle pet godina.* **4+**

Tekst: Stojan Karamatijević

pc ps3 360

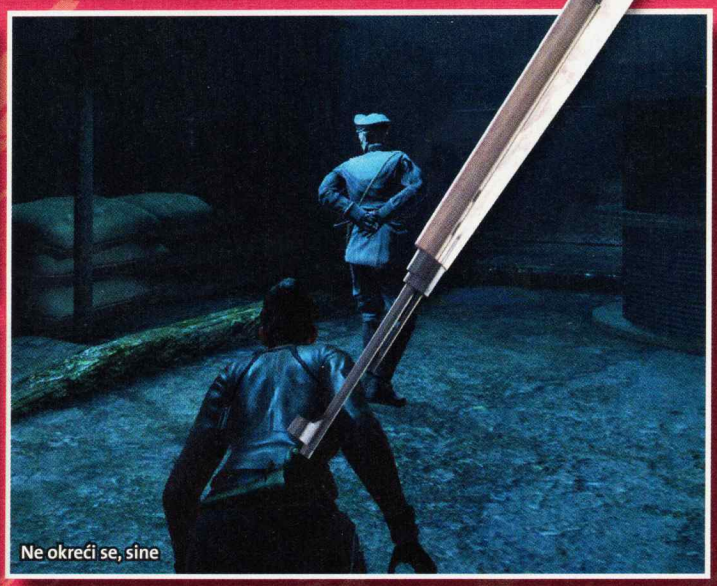
VELVET ASSASSIN

Based on a true story...

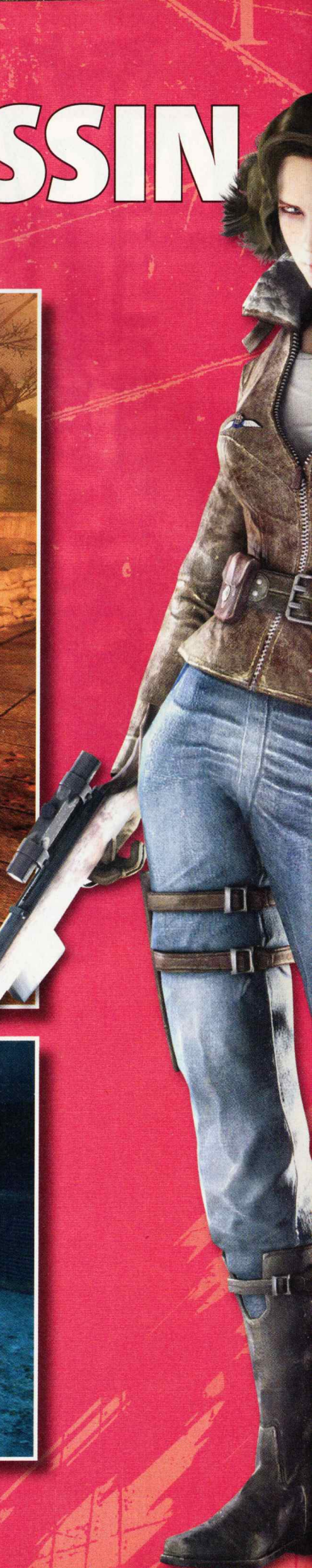
Oblačenjem SS uniforme gubite sposobnost šunjanja, ali možete da se infiltrirate među neprijateljske redove

SS general zvani "Pariski koljač" ne veruje šta mu se desilo...

Nisi hteo da progutaš pilulu, zato ćeš sada popiti metak



Ne okreći se, sine



Pozdravi sve kod kuće...

Morfijumski trip omogućava sigurne killove protivnika

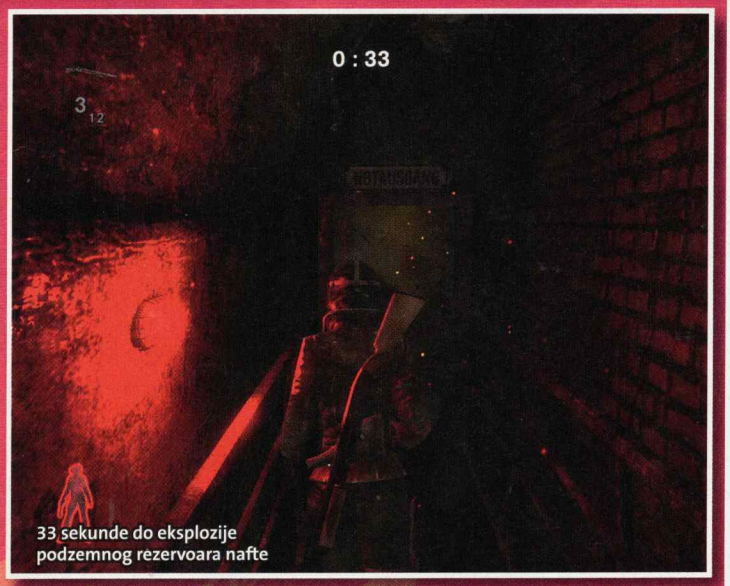
Stealth killovi funkcionišu samo ako protivniku pridete s leđa

Violette Summer, britanski tajni agent/komandos kojeg ćete tokom igre voditi u misiji bespoštednog tamanjenja nacista i uništavanja njihovih ratnih resursa, bazirana je na "liku i delu" Violete Sabo, agentkinje koja je žarila i palila Francuskom pri kraju Drugog svetskog rata, pre nego što je pala u ruke Gestapou i završila karijeru. Našoj virtuelnoj junakinji, sudeći po koncepciji single player kampanje, preti slična opasnost: sva dešavanja u igri obrađena su kao komatozni Violetin san, koja ranjena leži u francuskoj bolnici i priseća se/sanja svoje prošle avanture, od kojih ju je poslednja dovela u ovako nezavidnu situaciju...

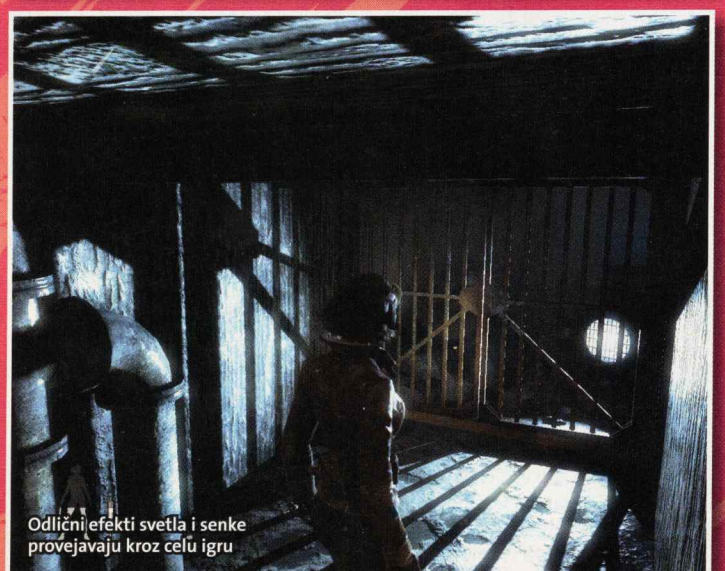
Velvet Assassin, po konstrukciji igre, možemo uporediti sa naslovima nalik na Thief i Splinter Cell: osnovni elementi akcije u igri jesu šunjanje, likvidacije iz mraka i sabotaža. Violeta ima sposobnost da instant likvidira svakog protivnika, zabadajući mu nož tamo gde ne treba, ali sistem funkcioniše samo ako mu pridete s leđa i ako vas žrtva ili njen kolega ne primeti. Pored noža, u većini misija imaćete i pištolj sa prigušivačem, ali samo sa jednim šaržerom municije: igra se agresivno (i veštački) trudi da vas stavi u situaciju da naciste eliminišete kreativnijim načinom od pucanja u glavu. Upravo zbog toga nemate mogućnost da uzimate oružje od likvidiranih protivnika, već ste ograničeni onim što inicijalno nosite u misiju, uz povremenu dopunu koju (retko) nalazite u ormarićima raštrkanim po nivoima. Najinteresantniji elemenat vašeg arsenala jeste špric sa dozom morfijuma: kada ga ubrizgate, svet i protivnici se zamrzavaju, a vi stičete sposobnost za "free kill" bilo kog oponenta. Loša strana šprica je to što možete nositi samo jedan, i što dejstvo prestaje posle prve likvidacije, što ga čini nepodesnim kada u blizini ima više esesovaca: kao vetar ćete doleteti i proburaziti prvog, da bi se iznenada materijalizovali u normalnom svetu ispred šmajsera koji gleda pravo u vas...

Uspešno probijanje kroz odlično osmišljene, mada pomalo previše linearne nivoe igre zahteva natprosečnu pažnju i ekonomično raspolaganje ograničenim resursima (morfijum i municija). Nikada nećete biti sigurni šta vas čeka iza sledećeg ćoš-

Posle likvidacije telo valja odvući i baciti na tamno i hladno mesto



33 sekunde do eksplozije podzemnog rezervoara nafte


Odlični efekti svetla i senke provejavaju kroz celu igru

ka: povremeno ćete naletati na povezane stražare i želeti da vratite svaki metak koji ste uludo utrošili na usamljenog Švabu jer vas je mrzelo da se šunjate zarad ubadanja nožem.

Osnovni problem sa igrom jeste nekonzistentnost stealth sistema, koji iz neobjašnjivih razloga ne funkcioniše uvek na isti način. Na primer, nekada ćete moći da gazite po razbijenom staklu i da protivniku na straži prođete ispred nosa, dok će vas drugi put taj isti protivnik primetiti dok nepomično čučite u senci; nekada ćete biti u stanju da doskočite oponentu s leđa, aktivirate mu granatu za pojasom i nestanete u mraku, dok ćete sledeći put na istom mestu podići uzbunu, bez obzira na to što ste manevar izveli identično. Najviše od svega nervira odsustvo mogućnosti za ručno snimanje pozicije, što u kombinaciji sa nepredvidljivim stealthom stvara ozbiljne probleme u kasnijem toku igre, kada situacija postane čupava. Kada dvadeseti put za redom poginete u pokušaju da likvidirate odred stražara koji patrolira skladištem punom mrtvih uglova, i kada vas igra vrati na poziciju udaljenu 10 minuta pre situacije koja zahteva sreću i reflekse, proklinjaćete sve žive u razvojnom timu.

Pored šunjanja i ubadanja nacista u vrat i slabine, tokom igre ćete skupljati raznovrsne trice i kučine koje donose iskustvene poene: upaljači, odlikovanja i slične memorabilije najčešće su dobro skrivene, ali se potraga za njima isplati jer svaka donosi 100-300 poena, a na svakih hiljadu dobijate mogućnost da nadogradite borbene ili statusne karakteristike vašeg lika (količina hit poena, brzina u stealthu i dužina trajanja morfijumskog efekta).

Ako ste ljubitelj šunjalačkih igara, pružite šansu ubici u somotu... Barem će vam prekratiti vreme do novog Splinter Cella koji je ponovo pomeren, i to za kraj godine.

Velvet Assassin

ŽANR: stealth akciona igra
IZDAVAČ: Replay Studios/SouthPeak Games
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 30. april 2009.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PSP NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 3 GHz, 1 GB RAM, GeForce 6800

\+ Solidna atmosfera igre; 1001 način za maštovitu likvidaciju nacista...

\- Sistem checkpointa igru čini veoma frustrirajućom; sakrivanje i šunjanje nekada ne rade kako bi trebalo

GRAFIKA: Odlični efekti svetla i senke; kvalitetne teksture okoline; nešto slabiji dizajn protivnika (svi imaju istu facu). 4

GAMEPLAY: Stealth sistem u igri je odličan, kada radi kako bi trebalo... Nemogućnost uzimanja oružja od palih protivnika vrlo frustrira. 3+

ZAKLJUČAK: *Splinter Cell klon koji pokušava ali ne uspeva da se izdigne iznad proseka.* 4

ŠIO MI GA ĐURA

Kao i svaka dama, tako i Violette Summer mora imati odgovarajuću garderobu za svoj (krvavo zavodnički) posao. Pogledate njen arsenal.

Vojna uniforma - ne privlači pažnju neprijatelja sem onih koji vole uniformisane dame

Spavaćica - privlači sve u radijusu od 65 kilometara i svi žele da popiju morfijum zbog ovoga

Kožno odelo - ljubitelji kože i ostalih perverzija želeće što duže da igraju sa Violette u ovoj kombinaciji

Tekst: Stojan Karamatijević

Grafika je potpuno retro, ali ima jedinstven šarm

Cilj svakog nivoa jeste da sakupite deliće slagalice, koju na kraju treba i složiti

Rešenje mnogih nivoa često će vam isprva delovati nedokučivo, ali ne odustajte

Na neke stvari, kao što su pojedini ključevi, ne deluje premotavanje vremena

BRAID

Igra koja nas uvodi u novo doba autorskih igara spajajući zabavu i umetnost u jedan do sada neviđeni paket

Dolaskom Xbox Live! servisa ustanovljen je važan standard da popularna platforma mora imati dobru online podršku koja omogućava malim igrama da lako stignu do igrača. Braid se zato prvo i pojavio u verziji za Xbox 360, iako je od početka programiran na PC-ju. Zahvaljujući svom retro-šarmu tradicionalne platforme u spoju sa originalnošću gameplay ideja i jedinstvenim artističkim pristupom, postao je instant hit među Xbox 360 rajom, a sada najzad i svi PC igrači imaju priliku da i sami otkriju o čemu se tu radi.

Jednostavno rečeno, Braid je platforma u kojoj je svaki nivo jedna mozgalica. Imali smo prilike da vidimo sličan pristup i u igri World of Goo. No, Braid je ipak po svim standardima sasvim tradicionalna platforma u stilu starih dobrih Mario naslova - sa sve skakanjem protivnicima na glavu! A pored skoka, komande su samo još levo-desno, gore-dole po merdevinama... i premotavanje.

Premotavanje, odnosno način na koji je uvedena kontrola vremena jeste taj element koji Braid čini posebnim i neodoljivim. Jonathan Blow, glavni dizajner igre, kao da je želeo da pre svega pošalje određenu poruku o tome šta znači izbor; i kako je to kada možemo prosto nastaviti bez posledica svojih loših izbora (što nam igranje u stvari omogućava). U Braidu možete stisnuti dugme i "premotati" igru unazad sve do trenutka kada ste kročili u nivo. Zato nema poena, niti života, niti ikakve stvarne kazne za neuspeh. Ali, nemojte ni u ludilu pomisliti da to znači manje zabave ili izazova. Iako su prisutni apsolutno svi elementi klasične 2D platforme - čak do toga da glavni junak Tim traži svoju princezu - poenta nije protrčati kroz nivo jureći skor.

Tim na svakom nivou mora sakupiti samo jedno: deliće slagalice, kako bi složio jednu sliku. Svaki od šest svetova u igri jeste jedna slika u Timovom domu. Takođe, svaki ima svoju temu razrađenu u knjigama koje ćete nalaziti kada uđete u svet kroz neka od vrata u kući. Tekstovi u tim knjigama napisani su u filozofskom fazonu, kao da je pisac bio neki daleki posmatrač, ali očigledno je da je to i bila namera autora. U svakom slučaju, odlično doprinose atmosferi i vode zaplet ka predivnom i potresnom kraju koji vredi iskusiti.

No, da biste to i postigli, potrebno je da uspešno dođete do svih delića slagalice, što će biti izuzetno zahtevan zadatak, jer Braid vas i direktno tera da razbijete sliku koju ste složili o tome kako se igraju "tradicionalne" platforme. Delići su razmešteni po nivoima tako da će vam dolazak do njih često delovati kao nemoguća misija. Ali, kada počnete da razmišljate izvan ustaljenih okvira, rešenja prosto počnu da iskaču iz neočekivanih uglova i pitate se kako je moguće da je sve tako elegantno i prosto. Čak i kada zahteva preciznost i brzinu, Braid nikada nije zaista težak, jer je tu uvek premotavanje. Ali, pravi izazov krije se u tome da otkrijete kako da ga koristite na najbolji način - ono ne deluje na neke predmete, pokretne platforme, pa i protivnike. Kako napredujete kroz svetove i Timovu priču, nivoi su sve zahtevniji i biće sve teže da provalite šta treba uraditi prvo, gde skočiti i kad premotati da biste došli do tog frustrirajućeg sledećeg komadića.

Ne odustajte jer poruka Braida jeste baš u tome da zabava nije na cilju, nego u putu do njega. Zato se igramo. Nema veze da li je grafika najnoviji hiper-realistični-mega-engine ili rukom slikana pozadina sa slatkim, malim 2D likovima. Bitno je da imamo izazove koji će nam zaokupiti interesovanje. Valjda nas zato u zvaničnom online vodiču za igru autor i moli da ne konsultujemo online vodiče za Braid.

Braid

ŽANR: puzzle-platforma
IZDAVAČ: Number None
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 31. mart
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 1,4 GHz, 768 MB RAM, 3D grafička sa 256 MB

\+ Gameplay, prelepe 2D pozadine, muzika, umetnička poruka, editor nivoa...

\- Težak stil teksta, loše podržana grafika na PC portu...

GRAFIKA: Braid uzima klasičnu grafiku 2D platformi i ide u novom pravcu: rukom slikane pozadine su očaravajuće, a nivoi i protivnici nacrtani s mnoštvom detalja i ljubavi. 5

GAMEPLAY: Suština i duša klasičnih platformi uhvaćeni su na pravi način i obogaćeni sjajno osmišljenim mehanizmom kontrole protoka vremena. Savršeno. 5

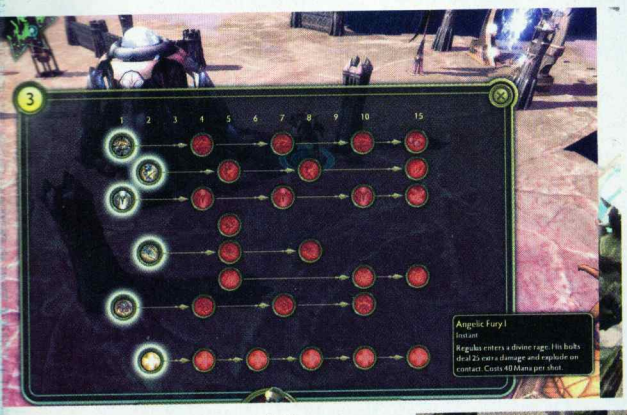
ZAKLJUČAK: *Sve u ovoj igri pažljivo je sazdano tako da pruži sate zabave, ali i da svakim svojim deličem - od gameplaya do priče - pošalje određenu poruku i postavi pitanja dostojna pravog umetničkog dela.* 5

Tekst: Mihailo Tešić

DEMIGOD

Da li je DotA konačno dobila dostojnog naslednika ili će i dalje harati igraonicama?

Turnir je u stvari serija od osam skirmish borbi, a osvojeni bodovi po mapama se sabiraju



Svaki lik ima nekoliko različitih veština koje može unapređivati kako napreduje po nivoima

Haotične borbe između heroja u kombinaciji sa armijama sledbenika deluje prilično impresivno

Regulus može savladati veštinu snajpera i tako uz malu pripremu protivniku naneti ozbiljnu štetu

Verovatno ne postoji igrač koji nije čuo za mod DotA (Defense of the Ancients) za igru Warcraft 3. Bilo je samo pitanje vremena kada će neko iskoristiti ideju ovog moda i napraviti novu igru. Gas Powered Games, razvojni studio koji stoji iz arkadnog RPG serijala Dungeon Siege, predstavlja nam svoju verziju DotA moda u igri Demigod.

Demigod vas stavlja u ulogu jednog od osam ponuđenih manjih božanstava koji su podeljeni na sile dobra i zla (vauu, ovo je bilo originalno) i bore se za svoje mesto u nebeskom kraljevstvu. Likovi koje možete birati podeljeni su u dve grupe: Assassins i Generals. Već po samom nazivu možete pretpostaviti koje su im specijalnosti. Assassins su likovi koji su solo ratnici, specijalizovani u pravljenju direktne štete, dok Generali mogu prizivati dodatne trupe i njihove osobine više su orijentisane ka poboljšanju sposobnosti samih trupa. Ipak iako su likovi grupisani, svaki od njih je priča za sebe. Primera radi, Regulus (Assassin) je pali anđeo koji koristi samostrel u borbi i najbolji je za eliminaciju protivnika sa daljine, dok je npr. Unclean Beast (Assassin) mnogo bolji u borbi prsa u prsa i poseduje nekoliko napada koji oštećuju protivnika na duži vremenski period. Sa druge strane, Oak (General) može da prizove duhove palih vojnika kako bi se ponovo borili. Ali to nije sve jer svaki lik ima i svoje stablo specijalnih veština koje možete unapređivati kako napredujete po nivoima. Ovo vam omogućava dodatnu specijalizaciju vašeg heroja.

Sama igra više je namenjena multiplayeru mada to ne znači da ne postoji single player režim igranja. Nažalost, nije u pitanju kampanja sa pratećom pričom, već samo skirmish okršaji sa kompjuterski vođenim herojima i turnir koji je u stvari skup od osam skirmish mapa.

Svaki okršaj odvija se na mapi na kojoj se nalaze dve baze i gomila raznih pratećih objekata. Ovi objekti imaju raznovrsne funkcije tako da imate neku vrstu rudnika zlata, portale iz kojih konstantno dolaze pojačanja, prodavnice opreme i napitaka i odbrambene građevine. Svaku od ovih građevina možete zauzimati, ali ih morate i braniti pošto se

Ogromni Rook je hodajuća tvrđava, lako prilično spor, seje smrt kuda god da prođe

protivnik neće tako lako odreći njihovih bonusa. Baze su posebna priča jer ih možete unapređivati, naravno za novčanu nadoknadu, čime zapravo kupujete trajne bonuse za ceo svoj tim. U prodavnicama možete kupovati oklope, oružja, napitke i prateću opremu. Pored rudnika zlata, novac dobijate i za ubijanje suparničkih heroja, ali budite sigurni da nikad nećete imati dovoljno novca za sva unapređenja, tako da uvek morate pažljivo birati prilikom kupovine.

Single player režim, bez obzira na nepostojanje kampanje, pružiće vam dosta sati zabave, pogotovo ako se uzme u obzir činjenica da su kompjuterski vođeni heroji i više nego dobri. Arhaične borbe gde se sukobljavaju moćni heroji i armije raznoraznih sledbenika deluju prilično impresivno. Lokacije na kojima se odvijaju borbe veoma su maštovite i interesantne. Što se tiče heroja, oni su svakako najbolji element u igri jer su odlično odrađeni sa gomilom detalja i svaki od njih prilično je originalan. Pored pomenutog palog anđela Regulusa, kojem su odsečena krila (ali jedna od specijalnih veština omogućava mu da ih ponovo stvori), i paladina Oak tu su Sedna, koja jaše tigra i specijalnost su joj lečenje, zatim Lord Erebus koji je moćni vampir i Rook, ogromna kameni golem koji je u stvari pokretna tvrđava itd. Atmosferu u igri upotpunjuju odlična prateća muzika i fanastični zvučni efekti.

Neke od misija zahtevaća od vas da uništite protivničke tvrđave koje su dobro naoružane

Pali anđeo Regulus veoma je efikasan za eliminaciju protivničkih heroja iz daljine

Kada naučite veštinu stvaranja novih krila, Regulus dobija ozbiljan bonus na štetu koju pravi

Mape na kojima se odvijaju borbe veoma su maštovite i svojim idejama stvarno mogu da vas ostave bez daha

Ipak, i pored svih pozitivnih strana igre Demigod, postoje i one negativne. Najgore od svega jeste to što su te loše osobine vezane za multiplayer. Čudno je da igra koja je predviđena za multiplayer zakaže baš u ovom segmentu. Sam sistem povezivanja igrača prilično je bagovit. Što više igrača pokuša da učestvuje u jednoj borbi, veće su šanse da se mapa uopšte neće učitati, tj. ostaćete zaglavljeni na ekranu za povezivanje. Doduše, ovo se odnosi samo na online multiplayer tako da bi igranja u lokalnoj mreži trebalo da funkcioniše kako treba.

Velika je šteta što Demigod nema klasičnu single player kampanju jer su zanimljiva postavka sa borbom između manjih božanstava, veoma zarazan gameplay, maštoviti heroji i odlična optimizacija igre koja omogućava igranje i na slabijim konfiguracijama, već sami po sebi dovoljni da igra ostvari zapažen uspeh. Sa druge strane, princip izvođenja obećava odlične multiplayer okršaje koji su zasad onemogućeni izuzetno lošom podrškom i samim sistemom povezivanja igrača. Iskreno se nadamo da će ovaj problem biti rešen u skorijoj budućnosti.

Sedna je general koji je specijalizovan u lečenju svojih jedinica, a može i da priziva moćne trolove u borbu

U prodavnicama razbacanim na mapi možete kupovati napitke i bolju opremu

Demigod

ŽANR: real time strategija
IZDAVAČ: Stardock
BROJ IGRAČA: 1-8
TERMIN: 14. april
PLATFORME: PC PS3 360 WII PSZ NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 1.8 GHz, 512 MB RAM, 6200/ 9550 sa 128 MB

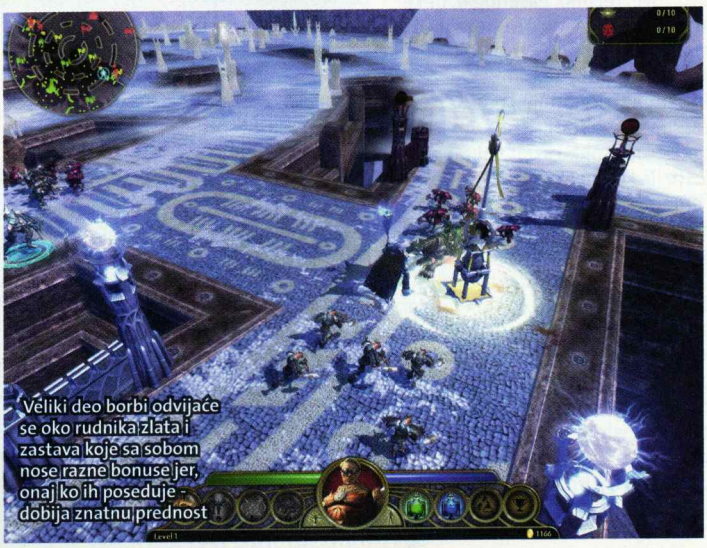
+ Odličan i zarazan gameplay, zanimljivi heroji, prateća muzika i zvučni efekti.

− Nepostojanje single player kampanje, veoma loš sistem povezivanja u online multiplayeru.

GRAFIKA: Odlična grafika bogata detaljima čak i na visokim postavkama ne zahteva zver od kompjutera. 4

GAMEPLAY: Veoma zarazne borbe i heroji sa svojim različitim specijalizacijama oduzeće vam sate slobodnog vremena. 4

ZAKLJUČAK: *Demigod je odličan naslednik moda DotA i obećava dobar multiplayer mada bi bilo lepo da postoji i single player kampanja sa pratećom pričom.* **4**



Veliki deo borbi odvijaće se oko rudnika zlata i zastava koje sa sobom nose razne bonuse jer, onaj ko ih poseduje - dobija znatnu prednost

Tekst: Vladislav Herbut

pc ps3 360

Alexander Cortadellas

GODFATHER II

Neki game dizajneri zaslužuju sudbinu Luke Bracija...

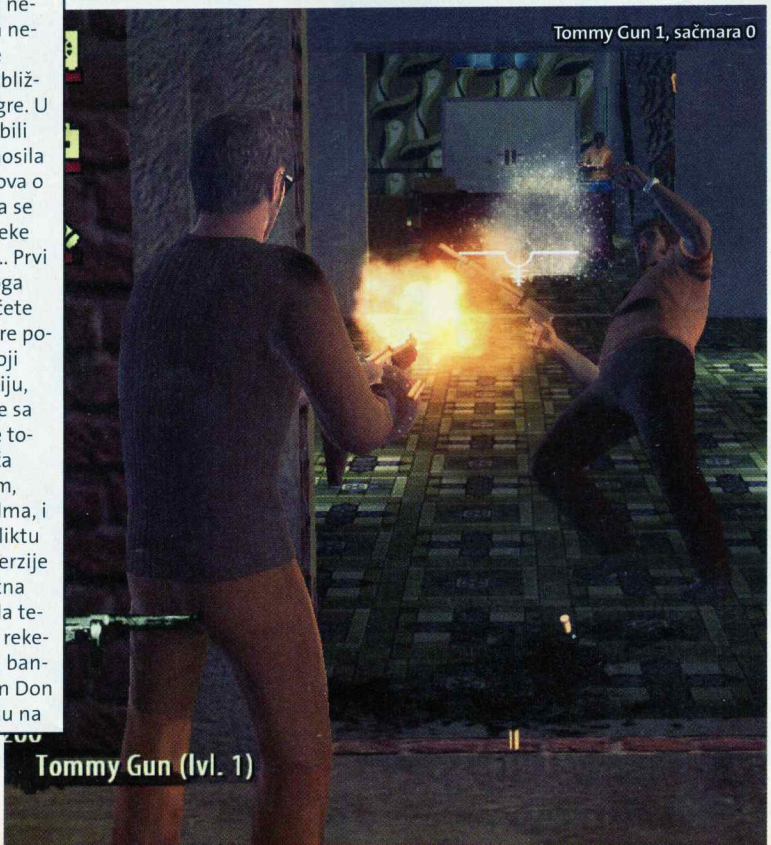
Zbog igara kao što je Godfather II, valjalo bi da postoji neka vrsta etičko-estetske komisije koja bi ocenjivala i eventualno zabranjivala izlazak virtuelnih filmskih obrada koje vređaju izvorni materijal. Godfather II je šamar u lice Kuma II, uvreda i nepoštovanje porodice Korleone, što je prestup koji zaslužuje ono što je u prvom delu filmske trilogije snašlo Luku Bracija... Spavanje sa ribama (rečnim) jeste ono što zavređuju tvorci igračke obrade Kuma "dvojke".

Šta je ono što ovde toliko ne valja? Ako možete zamisliti kako bi izgledao i funkcionisao jeftini i nedovršeni klon GTA IV, osakaćen nedostatkom koherentne igračke strukture i šmeka, dobićete približnu sliku ovog monstruma od igre. U ocenjivanju možda i ne bismo bili toliko strogi, kada stvar ne bi nosila naziv jednog od najboljih filmova o mafiji svih vremena, ali čak i da se ovo zove, recimo, Pašenog 4, neke stvari jednostavno ne štimaju... Prvi element koji bode oči jeste uloga koju ćete igrati: Dominik, čiju ćete facijalnu fizionomiju i odeću pre početka igre izabrati sistemom koji podseća na neku skejt simulaciju, jeste lik koji nema nikakve veze sa filmom, bez obzira na to što će tokom kampanje za jednog igrača stalno komunicirati sa Majklom, Fredom i ostalim likovima iz filma, i što ćete uzimati učešća u konfliktu sa gangsterima iz celuloidne verzije Kuma. Cilj igre, to jest kompletna gameplay poenta jeste kontrola teritorije, odnosno, preuzimanje reketaškog posla od konkurentskih bandi. Na mapi grada, takozvanom Don pogledu možete videti situaciju na terenu, biznis lokacije u vlasništvu vaše ili protivničke bande, kao i bonuse koje donosi kontrola određene "franšize". Na primer, ako uspete da preuzmete kontrolu nad svim kuplerajima u gradu, vi i vaši henčmeni dobijate bonus u vidu metalnog boksera koji vaše melee udarce čine jačim... Ako vam se ovo čini besmislenim, u pravu ste. Na sreću, svaki biznis donosi i određenu količinu novčanog priliva na dnevnoj bazi, mada procenat toga morate investirati u iznajmljivanje obezbeđenja, jer će konkurencija stalno pokušavati da radi isto ono što i vi njima radite.

Kako izgleda tipičan pokušaj preotimanja biznisa? Vi i vaša ekipa sedate u kola, vozite neko vreme gazeći ili izbegavajući pešake, da bi se konačno parkirali ispred radnje čijeg gazdu treba privoleti na saradnju; pošto likvidirate stražu, dolazite do gazde, označenog zelenim X na mini-mapi i krećete da ga mlatite dok ne prekoračite crvenu liniju iz merača u gornjem delu ekrana, posle čega pritiskate taster E i biznis postaje vaš. Poslednja stvar koju treba da uradite jeste da

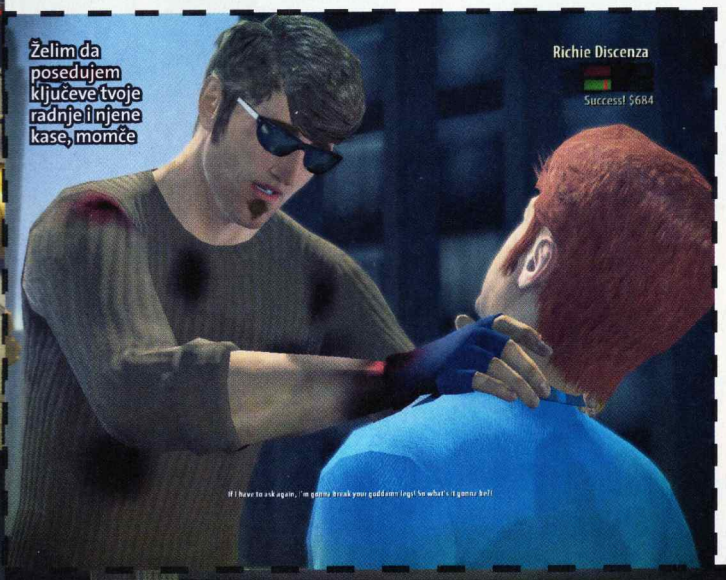
Bekstvo sa Kube u kom uništavate pola Havane...

Stavite mi lisice da ne diram sisice

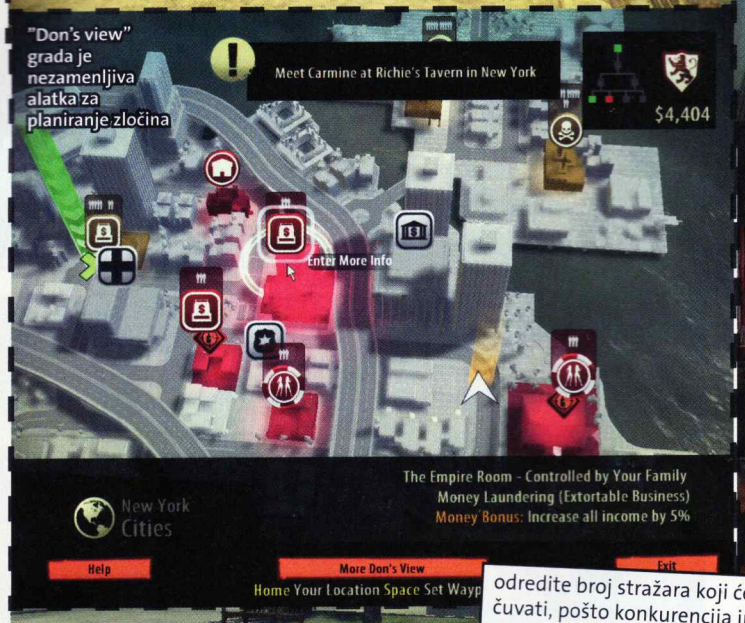


Tommy Gun 1, sačmara 0

Koliko krivičnih dela primećujete na ovoj slici?



Želim da posedujem ključeve tvoje radnje i njene kase, momče



"Don's view" grada je nezamenljiva alatka za planiranje zločina

Hostile takeover na način porodice Korleone

Pesničenje sa policijom nikada nije dobra ideja

odredite broj stražara koji će ga čuvati, pošto konkurencija ima nezgodnu naviku da vrši ofanzivu na biznise koje ste legitimno preoteli od nje. Kada oponentskoj bandi preotmete ceo grad, otvara vam se opcija da napadnete njen "komandni centar", likvidirate dona i završite sa jednim poglavljem igre, da biste sve počeli iznova u novom okruženju (posle Njujorka sledi Florida itd). Opcioni zadaci, nalik na pronalaženje i likvidaciju članova protivničke bande, kapoa i underbosa potpuno su irelevantni: finalna ofanziva jednako je (banalno) laka bez obzira na broj mafioza koji čuva glavu protivničke porodice. Ceo sistem postaje prilično zamoran već posle pola sata igre.

Jedan od retkih interesantnih elemenata igre je sistem "made man-ova", odnosno članova bande sa imenom i prezimenom koje možete uzeti u službu, i čije osobine možete nadograđivati u laganom RPG maniru. Svaki od njih ima jednu specijalnost (obijanje sefova, podmetanje eksploziva...), koje vam mogu pomoći u nekim situacijama (medic je relativno koristan u poznom stadijumu igre), ali koje ni u kom slučaju nisu neophodne, osim u finalnom napadu na protivnički stronghold, kada morate povesti dinamitaša. Loša strana vaših pomoćnika oličena je neverovatno stupidnom AI-u: likovi će se stalno zaglavljivati u dovracima i između objekata na terenu, stajati kao mulci dok ih protivnici pune mecima i slično. Na sreću, i oponenti dele identično lošu inteligenciju, tako da jedna grupa glupana efikasno potire drugu.

Sve u svemu, Godfather II je veliko razočarenje i prava je šteta što se ovako dobra licenca tako uzalud protraćila.

Godfather II

ŽANR: akciona igra
IZDAVAČ: Electronic Arts
BROJ IGRAČA: 1-16
TERMIN: 7. april 2009.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 2.8 GHz, 1 GB RAM, 6800/ X1600

\+ Hmmm. Ehm? Oružje ne deluje loše...

\- Zastarela grafika, bagovi, loš AI, repetitivni gameplay, igra nema preterane veze sa filmom...

GRAFIKA: Relativno loša, sa teksturama koje deluju isprazno i isprano. 3-

GAMEPLAY: Pseudonelinearnost nalik na tipičan GTA klon postaje zamorna posle vrlo kratkog vremena. 3

ZAKLJUČAK: *Za razliku od odličnog filma, igračka verzija Godfathera II je ponuda koju bi trebalo odbiti.* 3-

Tekst: Stojan Karamatijević

pc 360

DEATH TRACK: RESURRECTION

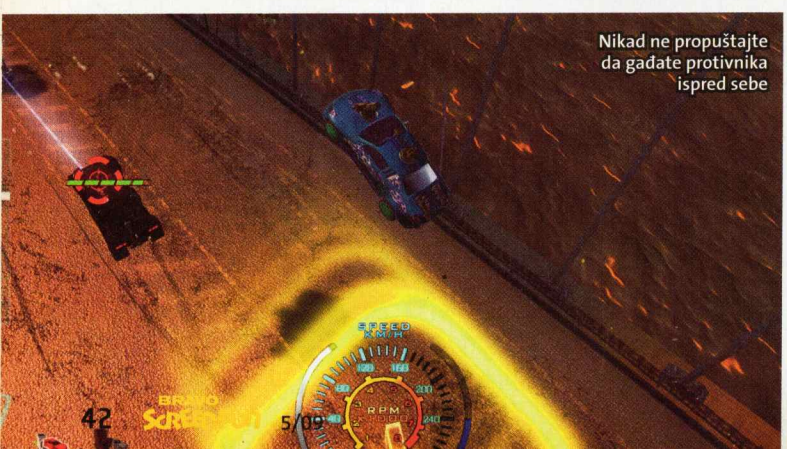
Dođi, sine, ovde gde se gine! Resurrection nije u stanju da dostigne legendarni status svog uzora

Rimejkovi starih hitova postali su uobičajena stvar, ali je ruski Sky Fallen otišao korak dalje i obradio igru predstavljenu pre čitavih 20 godina! Originalni Deathtrack bio je futuristička akciona vožnja iz prvog lica koja je objavljena 1989. za PC, tako da smo sigurni da je se malo ko seća. Ipak, razvojni tim Resurrectiona odlučio je da ne odstupa mnogo od osnovne ideje, već samo da je prilagodi modernom okruženju i pomalo proširi.

U igri se govori o nuklearnoj katastrofi koja je u bliskoj budućnosti pogodila našu planetu, i pretvorila u ruševine velike svetske metropole kao što su: Pariz, London, Bangkok, Njujork, San Dijego ili Moskva. Na njihovim ulicama sada se održavaju gladijatorske borbe između najvештijih vozača, a vi im se pridružujete na početku novog šampionata. Glavni mod nosi naziv "scenario" i, za divno čudo, radnju ćete pratiti preko animiranih sekvenci. Stvar je ličnog ukusa koliko će vam se one dopasti, ali ostaje činjenica da je nadsinhronizacija voditeljke na engleski urađena kao u hongkonškim akcionim filmovima sa Brus Lijem ili Dženi Čenom.

Ipak, mnogo važnije je kakav utisak ostavlja izvođenje, a naša prva asocijacija na njega jeste - potpuni haos! Naravno, osnovni cilj je da pobedite, pri tom se obračunavajući sa desetak vrlo agresivnih protivnika, pomoću arsenala kojeg čine nagazne mine, mitraljezi i rakete. Sve staze vrlo su prostrane, nude alternativne rute i raznorazne bonuse koje treba sakupljati, ali ovi elementi ne igraju preterano bitnu ulogu, zbog načina na koji je osmišljen AI. Naime, autori su zaključili da bi bilo vrlo dosadno ako bi samo vaša veština za volanom odlučivala konačan plasman, pa su u igru ubacili vrlo agresivnu catch-up logic rutinu. Usled toga, konstantno ćete biti u grupi sa svojim rivalima, ma koliko dobro vozili. Količina energije koju imate na raspolaganju prilično je mala, tako da začas možete biti pretvoreni u olupinu, nakon čega sledi instant respawn. Iako povratak u trku sledi za 2-3 sekunde, to je više nego dovoljno da se nađete na samom dnu poretka. Krajni rezultat svega jeste da je sreća daleko najbitniji faktor vašeg konačnog uspeha. I svi ostali modovi pate od istog nedostatka (ne računajući donekle rally, u kome su oružja isključena), pa ni oni ne uspevaju da drže pažnju.

Potrebno je svega nekoliko pogodaka da bi se automobil pretvorio u olupinu



Nikad ne propuštajte da gađate protivnika ispred sebe

Tehničke karakteristike igre mogu se oceniti kao pristojne. Gradovi su detaljni i prilično dobro dizajnirani, ali je upotrebljeni engine besmisleno porediti sa drugim sličnim ostvarenjima. Nažalost, optimizacija je urađena vrlo slabo, tako da se javlja apsurdna situacija da Death Track sa punim detaljima radi mnogo sporije od tehnički daleko impresivnijih igara, kao što je npr. GRID.

Iako trenutno nema nikakvu konkurenciju na tržištu, Death Track Resurrection je frustrirajuća i loše optimizovana igra koja će za razliku od svog uzora sigurno otići u večni zaborav.

Death Track: Resurrection

ŽANR: trkačka
IZDAVAČ: Aspyr/1C Company
BROJ IGRAČA: 1-4
TERMIN: 24. mart 2009.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 2 Ghz, 512 Mb RAM, 6600/Ati 9700

\+ Lepo osmišljene lokacije i dobro rešen kontrolni sistem...

\- Grafika i hardverska zahtevnost nisu proporcionalni, nema multiplayer, catch-up logic.

GRAFIKA: Gradovi su detaljni, ali su kao i svi ostali objekti, limitirani samim engineom koji je i loše optimizovan. 2

GAMEPLAY: Solidan kontrolni sistem potpuno je upropašten zahvaljujući AI rutini. Sreća je daleko najbitniji faktor za krajnji plasman. 2

ZAKLJUČAK: *Trkačka igra u kojoj vaša veština ima beznačajan uticaj na konačni plasman. Prištedite svoje živce i preskočite je!* 2

Flock!

Ako su vanzemaljci inteligentna bića, kako to da ih je ovoga puta nadmudrila obična domaća životinja?

Ideja o pastiru kao glavnom junaku jedne logičke igre nije nova, jer smo se u prošlosti susreli sa naslovima poput Sheepa. Sličnost ova dva ostvarenja u izvođenju i glavnom zapletu možda i jeste interesantna, što je dobro, ali loše je to što dele i iste mane.

U igri Flock, vi kontrolišete istoimeni leteći tanjir, čiji je glavni zadatak da prosledi domaće životinje sa jednog dela nivoa u drugi u kojem ih sakuplja vaš matični brod, simpatično nazvan - Motherflocker. Šta se dalje sa njima dešava i zašto su one potrebne vanzemaljcima, zaista ne znamo niti nas je briga - isuviše su nas iznervirale da bi nam bilo žao čak i da završe kao nečiji ručak.

Za razliku od pomenutog Sheepa, pored veoma nervoznih i plašljivih ovčica koje će bežati veoma daleko od vas, u igru su ubačene i druge životinje sa svojim unikatnim karakteristikama. Npr. ukoliko pogurate krave, one mogu da naprave stampedo i lako sruše ogradu, živina je u stanju da preleti neke manje distance, svinje znaju da skrenu sa puta kako bi se igrale u blatu - barem se nadamo da je blato!

Koristeći njihove reakcije, na vama je prevaziđete sve prepreke na 55 nivoa, što je samo na papiru lagan posao. Svaki novi zadatak uvodi neko interesantno rešenje, pa samo pravilno osmišljenom strategijom možete osvojiti zlato, koje predstavlja najbolju ocenu. Tako, na primer, ovce mogu da se smanje nakon što se poprskaju vodom i tako prođu ispod prepreka, pažljivo slede ženske primerke njihove vrste, a na kasnijim nivoima svu faunu moći ćete da lansirate preko zamki. Sa svim ovim elementima upoznavaćete se postepeno.

Ono što pored ograničenja vremena predstavlja dodatni problem jeste što na efikasnost svih taktika dosta utiče i vaše iskustvo u upravljanju letećim tanjirom. To umeće doći će do izražaja naročito kada pojedine vrste, poput živine, počnu da skreću sa puta, a zbog problematičnog AI-ja, vraćanje na planiranu stazu pravi je Sizifov posao. Iako je jasno da je to urađeno namerno, voleli bismo da su životinje malo manje iritantne.

Flock dolazi i sa kooperativnom split-screen kampanjom, planiranom za dva igrača, koji se zasniva na zajedničkom rešavanju problema, pa tako jedan igrač može da gura kokoške, dok drugi čisti prepreke ispred njih i postavlja mostove. Interesantna ideja koja, kao i ostatak igre, traje isuviše kratko.

Veoma nam se dopao dizajn ovog naslova jer je očigledno pažljivo kreiran i prepun je interesantnih detalja. Svi elementi na nivou, poput vegetacije, ograda ili kamenja mogu da se razvlače, podižu ili pritiskaju, a životinjice su lepo nacrtane i animirane. Tri godišnja doba dodatno povećavaju raznovrsnost, a prepreke i problemi fino su uklopljeni u celokupan izgled. Verzija za računare, pored sitnijih bagova, pati i od ne baš sjajne optimizacije, iako su minimalni zahtevi niski za današnje standarde.

Mada poseduje neodoljiv dizajn, Flock isto tako ume brzo da odbije svojom težinom. Iako smo posle nekoliko sati isključili muziku i pustili svoju winamp listu i osmislili odličnu strategiju za rešavanje nivoa, naše krdo ili stado brzo bi se rasulo po obližnjem drveću ili padalo u vodu. Zato, i pored neospornih kvaliteta, Flock možemo da preporučimo samo igračima sa viškom živaca.

Flock!

ŽANR: logička
IZDAVAČ: Capcom
BROJ IGRAČA: 1-2
TERMIN: 7. april 2009.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 2GHz, 512MB RAM, 128MB grafička kartica

\+ Simpatičan dizajn, atmosfera, raznovrsni nivoi, mod za dva igrača...

\- Na momente iritantno teška, nema online, kreator nivoa nije baš najbolji...

GRAFIKA: Vizuelni stil naslova i celokupan dizajn oduševljavaju svojim koloritom, detaljima i animacijom — 4+

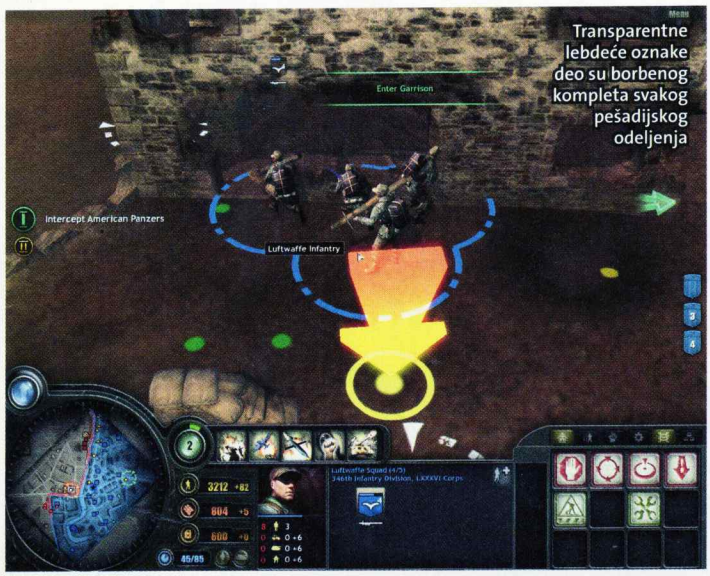
GAMEPLAY: Oduševiće vas jednostavan gameplay i neka veoma interesantna rešenja, ali će vas brzo razočarati frustrirajuće neposlušne životinje. — 3

ZAKLJUČAK: *Naslov za uporne, koji poseduje neodoljiv šmek. Kada shvatite rešenje nivoa, pruža lepo zadovoljstvo koje uspevaju da pokvare muzika i teško kontrolisanje životinja.* — 4

Tekst: Nikola Dolapčev

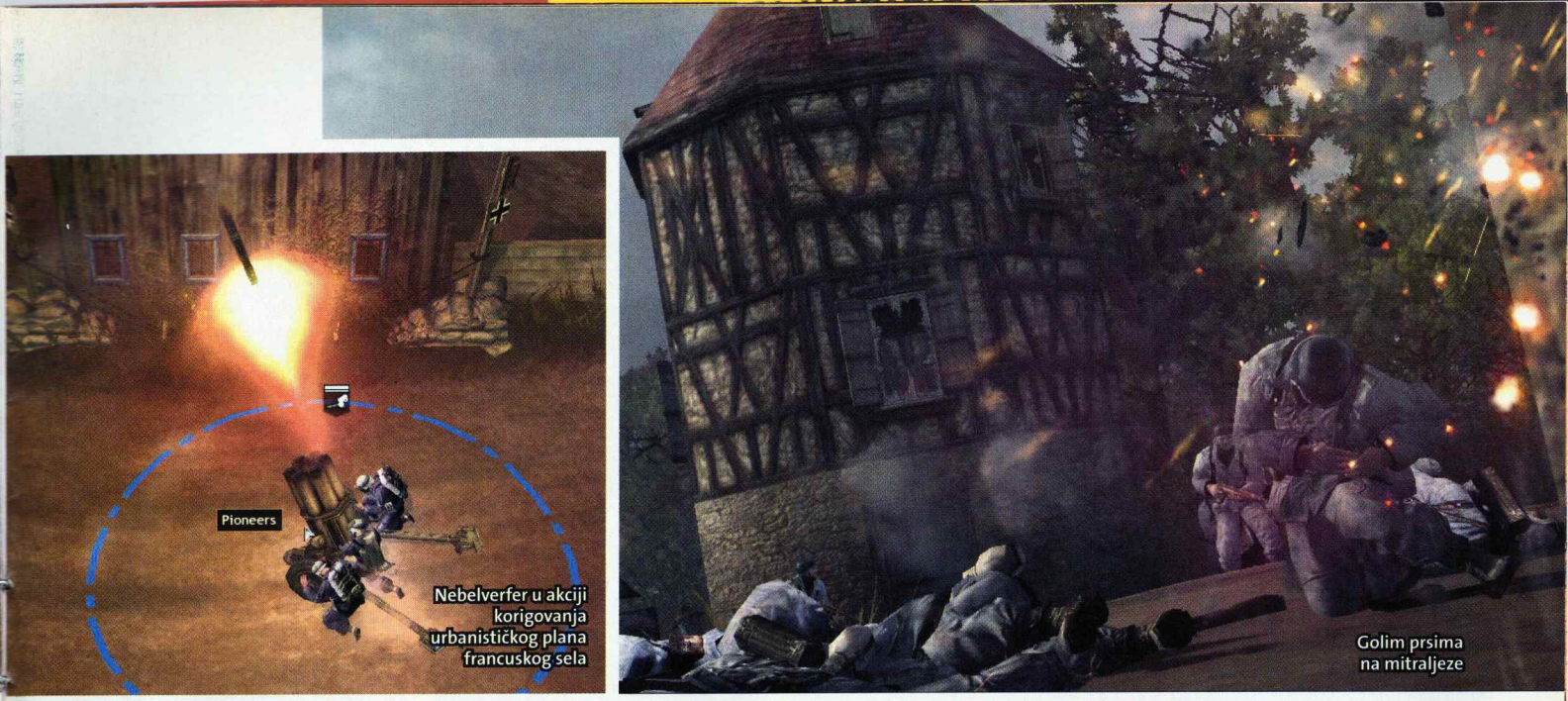
COMPANY OF HEROES: Drugi svetski rat vam još uvek nije dosadio

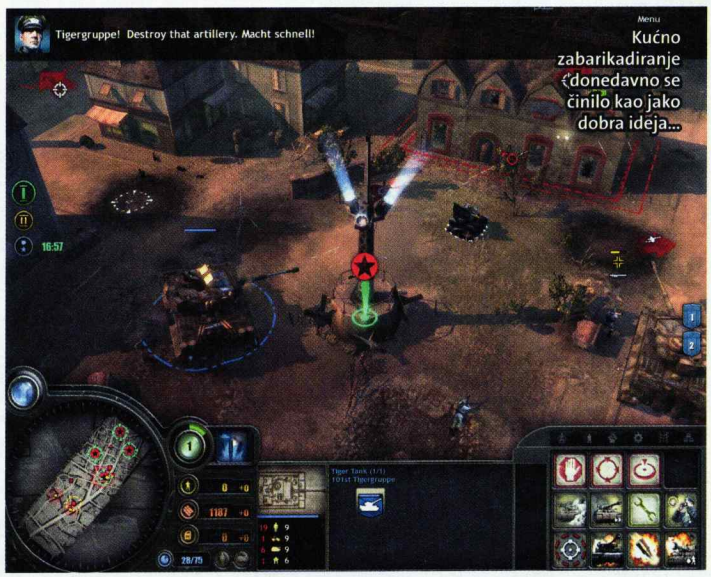
TALES OF VALOR



Transparentne lebdeće oznake deo su borbenog kompleta svakog pešadijskog odeljenja

Bodljikava žica privremeno će zaustaviti svaki tip pešadije





Drugi svetski rat predstavlja temu koja je toliko izraubovana, da igra bilo kojeg žanra bazirana na ovom sukobu mora debelo da zapne na polju kvaliteta zarad prevazilaženja "smor" efekta kod generalne publike. Ukoliko je dotična igra bazirana na invaziji na Normandiju, taj napor mora biti titanskog intenziteta: igračima, njihovoj braći, sestrama, mamama i kućnim ljubimcima odavno je preko glave iskrcavanja pod paljbom, osamdeset druge padobranske, redova Rajana i Tigrova koji se kriju na terasastim njivama... Šarajte malo, drugovi programeri! Nisu samo Ameri dobili WWII, i SSSR je ćerao Švabe i pokretao ofanzive dostojne filmova i igara...

Company of Heroes: Tales of Valor jeste druga ekspanzija za ovaj slavni RTS, koja u potpunosti pada na ispitu titanskog truda za prevazilaženje sindroma normandijske odbojnosti, bivajući opipljivo nižeg kvaliteta u odnosu na prethodnu. Umesto normalne single player kampanje, Tales of Valor nudi tri "kampanjice" sa po tri misije, koje obrađuju dve relativno poznate bitke i jednu "nikad čuo" akciju saveznika i Nemaca u periodu proboja sa normandijskog mostobrana. Dve nemačke mini-kampanje Villers Bocage i Falaise Pocket obrađuju samostalni tenkovski juriš Tigar tenka na nespremne Britance i povlačenje preostalih snaga Vermahta posle poraza u Normandiji, dok je savezнички set misija baziran na osvajanju raskrsnice puteva u jednom selu u Normandiji, operaciju koje se verovatno sećaju samo rođaci vojnika koji su u njoj učestvovali. Osim Falaise pocketa, koji još i podseća na "normalnu" CoH kampanju, druge dve kampanjice u potpunosti odbacuju stratešku komponentu igre: umesto osvajanja teritorije, borbe za resurse i nadmudrivanja sa protivnikom, ovde vodite jednu ili više "superjedinica" koje imaju zadatak da pregaze protivnika. Ovaj sistem podseća na Dawn of War II, drugu (i aktuelniju) Relicovu igru, ali bez RPG komponente koja bi je učinila iole interesantnom. Falaise Pocket, jedini set misija u kome ima nekakve strategije, osvajanja i gradnje odbrambenih instalacija pati od skripting bagova: poslednja misija može se završiti jedino ako se kompjuter smiluje i pošalje američke tenkove koje bi trebalo da zaustavite i odmotate radnju unapred.

Jedna od retkih gameplay novina koju nudi Tales of Valor jeste mogućnost manuelne kontrole pojedinačne jedinice, čime određene misije u igri u potpunosti prestaju da spadaju u kategoriju strategija. To se pre svega odnosi na Tiger Ace kampanju, u kojoj inače vodite jedan tenk (dva u poslednjoj misiji), i koju ručna kontrola tenka može da učini trivijalnom. Misije su inače toliko lake (sve vaše jedinice su bar deset puta otpornije na vatru od protivničkih), da ih dodatni olakšavajući faktori čine naprosto banalnim.

Za igrača koga zanima isključivo single player, Company of Heroes: Tales of Valor ne nudi apsolutno ništa što bi opravdalo nabavku igre: kompletan sadržaj za jednog igrača može se kompletirati za manje od dva sata, posle čega vam ostaje samo neumitna deinstalacija.

Company of Heroes: Tales of Valor

ŽANR: RTS
IZDAVAČ: Relic/THQ
BROJ IGRAČA: 1-8
TERMIN: 7. april 2009.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 2 GHz, 512 MB RAM, GeForce 6600

\+ Nekoliko novih multiplayer modova.

\- Tri novemini single player kampanje su veoma kratke i vrlo glupe, a poslednja je ujedno i prepuna bagova.

GRAFIKA: Engine je i dalje sjajan, ali više ne predstavlja svetsko čudo koje publiku podiže sa stolica. 5-

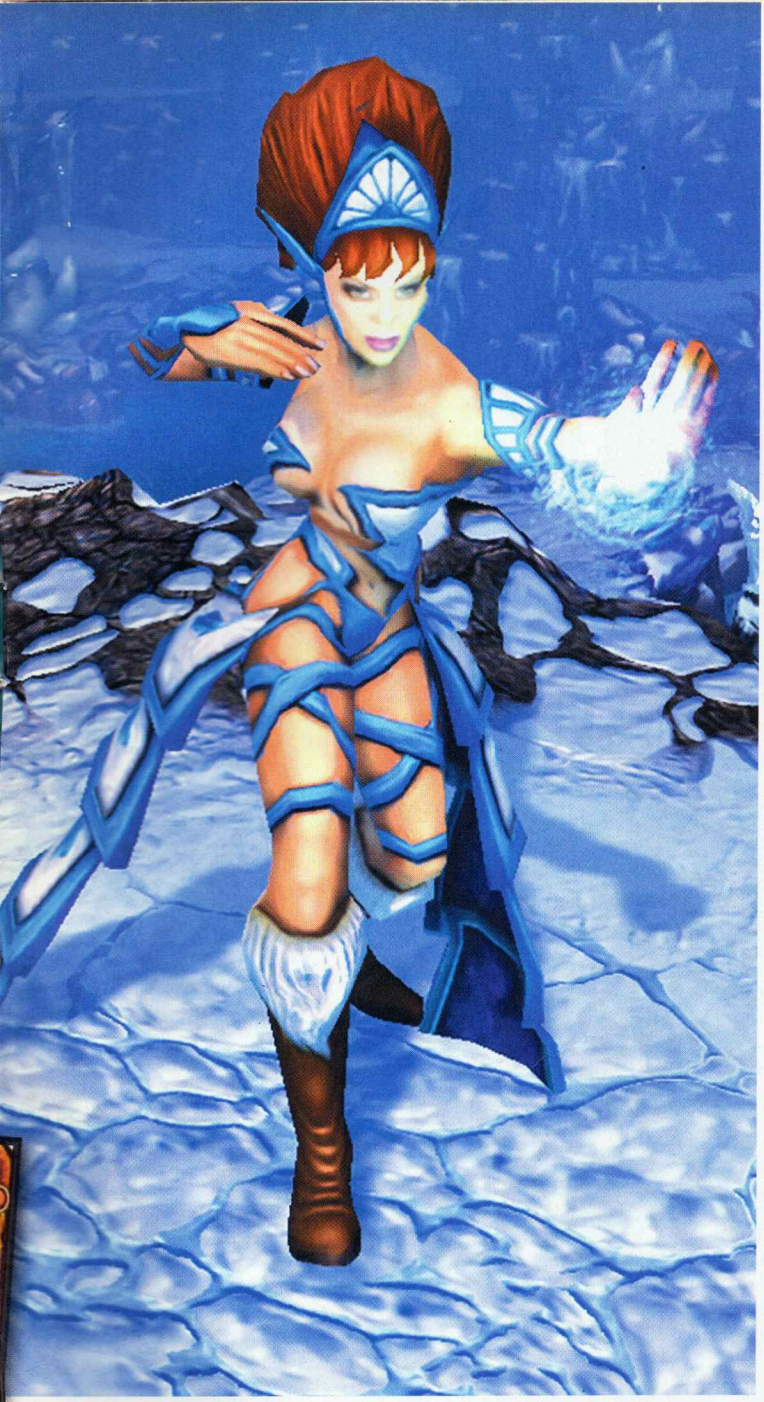
GAMEPLAY: Tri mini-kampanje u kojima vodite nekoliko super jedinica i čistite sve pred sobom veoma podsećaju na DoW2, pretvarajući igru od strategije u neki čudan akcioni hibrid. 3-

ZAKLJUČAK: *Poslednji expansion pack za CoH svojim postojanjem vređa sjajne tradicije originalne igre* 3+

Tekst: Stojan Karamatijević

Posle gomile MMORPG-ova vreme je za novu vrstu online zabave

BATTLEFORGE



Retko imamo priliku da igramo igre koje su uspešan spoj dva različita žanra. S obzirom na to da razvojni studio Phenomic iza sebe već ima serijal Spellforce, koji se smatra jednom od boljih kombinacija žanrova, logično je bilo očekivati da će i njihova nova igra ići u istom smeru. Spellforce je bio spoj arkadnog RPG-a i real time strategije, a BattleForge je spoj real time strategije i TCG-a (Trading Card Game - kao Magic: The Gathering). Ali to nije sve jer je BattleForge pored toga i online igra, tako da sve ovo dobija novu dimenziju.

BattleForge vas stavlja u ulogu mladog Skylorda koji se mora suočiti sa gomilom izazova koje kampanja baca pred njega. Inače, Skylordi su smrtnici koji su dali veliki doprinos u ratu sa divovima i kao nagradu dobili mesto u nebeskoj armiji. Neke od njih rešavaćete sami, a neke zajedno sa drugima. Sve misije za više igrača su kooperativnog karaktera tako da morate konstantno sarađivati sa svojim saborcima. Pored misija koji su PvE karaktera imate mogućnost i rangiranih duela 1vs1 i 2vs2 protiv drugih igrača. U igri postoje dva režima igranja: misije u kampanji i Forge. Misije su slične mnogim standardnim real time strategijama s tim da ne postoji klasična izgradnja baze i regrutacija armija, već za sve operacije na mapi koristite svoj špil karata. Svaki špil može da sadrži maksimalno 20 karata (mada vi u svojoj kolekciji možete imati skoro neograničen broj karata) i ove karte dele se u tri grupe: odredi, građevine i magije. Odredi su vaše jedinice koje ćete stvarati i slati u borbu, građevine su razni odbrambeni tornjevi, hramovi koji vam daju specijalne moći, utvrđenja i slično, a magije su kombinacija čarolija za pravljenje

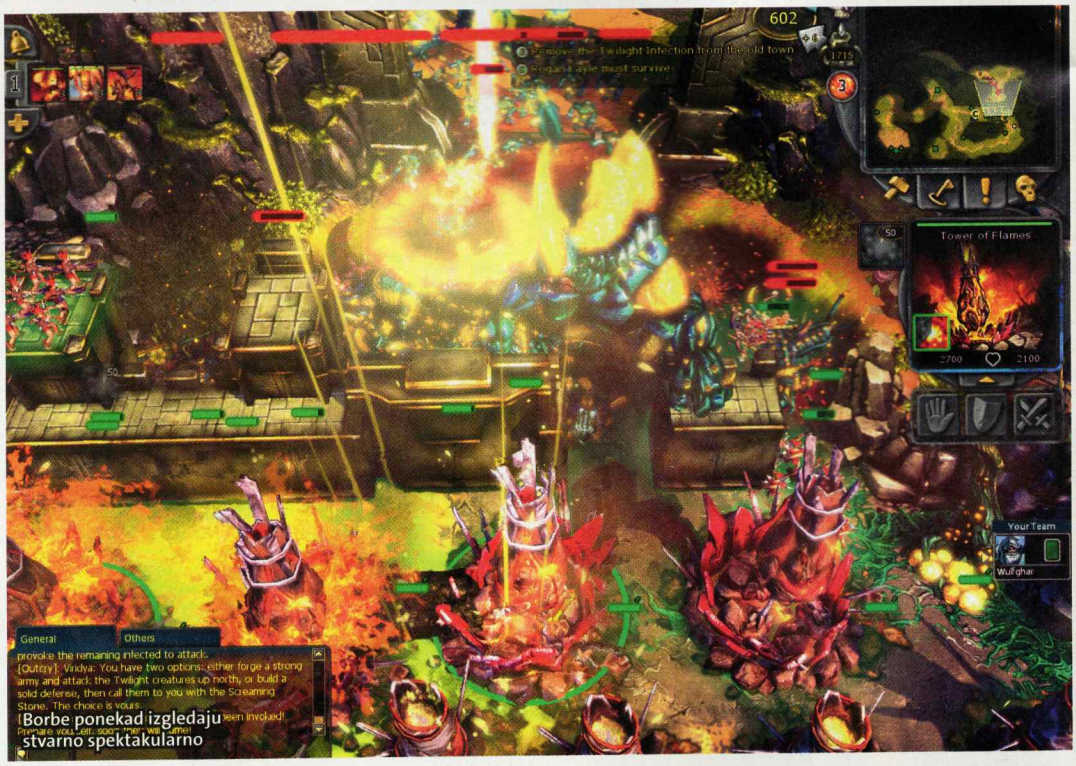
štete, lečenje, poboljšanje jedinica i slično. Svaka karta ima dva uslova za stvaranja, a to su energetska vrednost i nivo. Magičnu energiju za stvaranja karata sakupljate zauzimanjem objekata Power Well (to su tačke na mapi koje generišu magičnu energiju). Pored njih na mapi postoji i Monument objekti koji su mnogo ređi i svaki od njih generiše Orb jedne boje. Nivo karte definisan je brojem potrebnih Orbova što znači da, ako posedujete tri Monumenta, možete koristiti karte prvog, drugog i trećeg nivoa. Iako ovo u startu deluje komplikovano, neće vam biti potrebno mnogo vremena da pohvatate sve konce.

Forge je mesto na nebu gde se skupljaju svi Skylordovi i ovde možete kreirati svoje špilove, trgovati kartama, kupovati booster pakete (komplet od osam nasumičnih karata), razgovarati sa drugim igračima i slično. Postoje četiri boje karata (plava, crvena, zelena i ljubičasta) koje određuju njihov osnovni element (led, vatra, priroda i senka) i prilikom kreiranja špilova morate voditi računa o tome. Većina igrača pravi špilove od jedne boje ili kombinuje dve, ali ne postoje striktna ograničenja tako da slobodno možet eksperimentisati. Bitno je samo spomenuti da svaki Orb može biti samo jedne boje i otključava nivo samo za tu boju karata.

Iako se igra nedavno pojavila, već ima dosta igrača na serverima za šta je zaslužna i činjenica da serveri nisu podeljeni po kontinentima. Na samom startu igre dobijate po jedan

Aukcija je glavno sredstvo za kupovinu i prodaju karata, mada bi dobrodošlo malo poliranja

Na ekranu za unapređivanje karata gornji red prikazuje poboljšanje, a u donjem dodajete kopiju kako biste povećali broj punjenja



FRAKCIJE

Frost

Plave karte su uglavnom defanzivnog karaktera sa veoma dobrim magijama za kontrolu protivnika (zamrzavanje i slično). Imaju najveći izbor odbrambenih tornjeva, najjaču tvrđavu, a većina jedinica dobija specijalne bonuse ako se nalaze u blizini svojih građevina što je idealno za odbranu baze.

Fire

Vatrene karte su sušta suprotnost plavima. Jedinice su maskimalno ofanzivne, dosta jedinica dobija bonuse prilikom napada na protivničke građevine, dok neke čak i generišu magijsku energiju dok napadaju građevinu. Skoro sve magije namenjene su masovnom uništenju protivnika.

Nature

U svakoj kooperativnoj misiji skoro je neophodno da jedan igrač ima zelene karte jer su one najbolje za podršku. Jedino jedinice prirode imaju mogućnost lečenja, postoji dosta magija za masovno lečenje, a građevine pružaju veoma dobre globalne bonuse za sve igrače.

Shadow

Karte senke su najkontroverznije karte i zahtevaju dosta veštine. Iako su jedinice veoma moćne, svaka specijalna moć ima i negativni efekat: magije za uništenje izuzetno su jake, ali oštećuju i neprijateljske i prijateljske jedinice, a građevine često zahtevaju da žrtvujete jedinice zarad bonusa.

BattleForge krasi raznovrsnost jedinica koje su veoma maštovito kreirane i bogate su detaljima

Na mapi možete videti sve dostupne misije i koliko družina traži članove u kooperativnim misijama

U odbrani svakako imate taktičku prednost jer možete postavljati strelce na zidine

osnovni špil svake boje i 3.000 BattleForge poena (BFP) i njih možete koristiti za kupovinu booster paketa ili zasebnih karata na aukciji. Ove poene ne skupljate kroz igru, već ih zarađujete prodajom svojih karata drugim igračima. Pored BFP-a postoji i zlato kao sekundarna valuta. Zlato sakupljate kroz misije i koristite ga za plaćanje ležarine na aukciji i unapređivanje vaših karata. Da, dobro ste pročitali, karte koje posedujete možete unapređivati. Završetkom svake misije kao nagradu dobićete unapređenja za par specifičnih karata. Ova unapređenja u zavisnosti od karte povećavaju štetu koju prave, produžuju efekat specijalnih osobina i slično. S obzirom na to da svaka karta ima ograničen broj punjenja u misiji koji se resetuje nakon završetka, prilikom unapređenja njenog dobijate mogućnost da iskoristite jednu od kopija karte kako biste spojili punjenja te dve karte. Naravno, nekad se više isplati da prodate kopiju karte na aukciji, nego da je iskoristite za unapređenje, ali ta odluka ostaje na vama.

Sama online komponenta relativno je dobro odrađena s tim da neke stvari zahtevaju dodatno poliranje. Kao prvo, chat prozor zaklanja prikaz karte u Forge režimu i ne možete ga pomerati niti mu menjati veličinu. Drugo: sa aukcijom ćete imati malih problema, pa bi joj dobro došle napredne opcije sortiranja kao što je sortiranje po ceni karte, po preostalom vremenu do kraja aukcije i slično. Ipak, kao i svaka online igra, normalno je da u startu nije sve savršeno i možemo se nadati skorijim zakrpama koje će lagano rešavati ove probleme. I za kraj, jedna svakako bitna činjenica za igrače jeste da se za BattleForge ne plaća mesečna pretplata.

BattleForge

ŽANR: RTS/TCG

IZDAVAČ: Electronic Arts

BROJ IGRAČA: Massive Multiplayer TERMIN: 23. mart

PLATFORME: **PC** PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

ZAHTEVI: CPU 1.8 GHz, 512 MB RAM, 6200/9550 sa 128 MB

\+ Odličan spoj dva različita žanra, veoma zarazno, lepa grafika, dobra optimizacija, maštovita stvorenja...

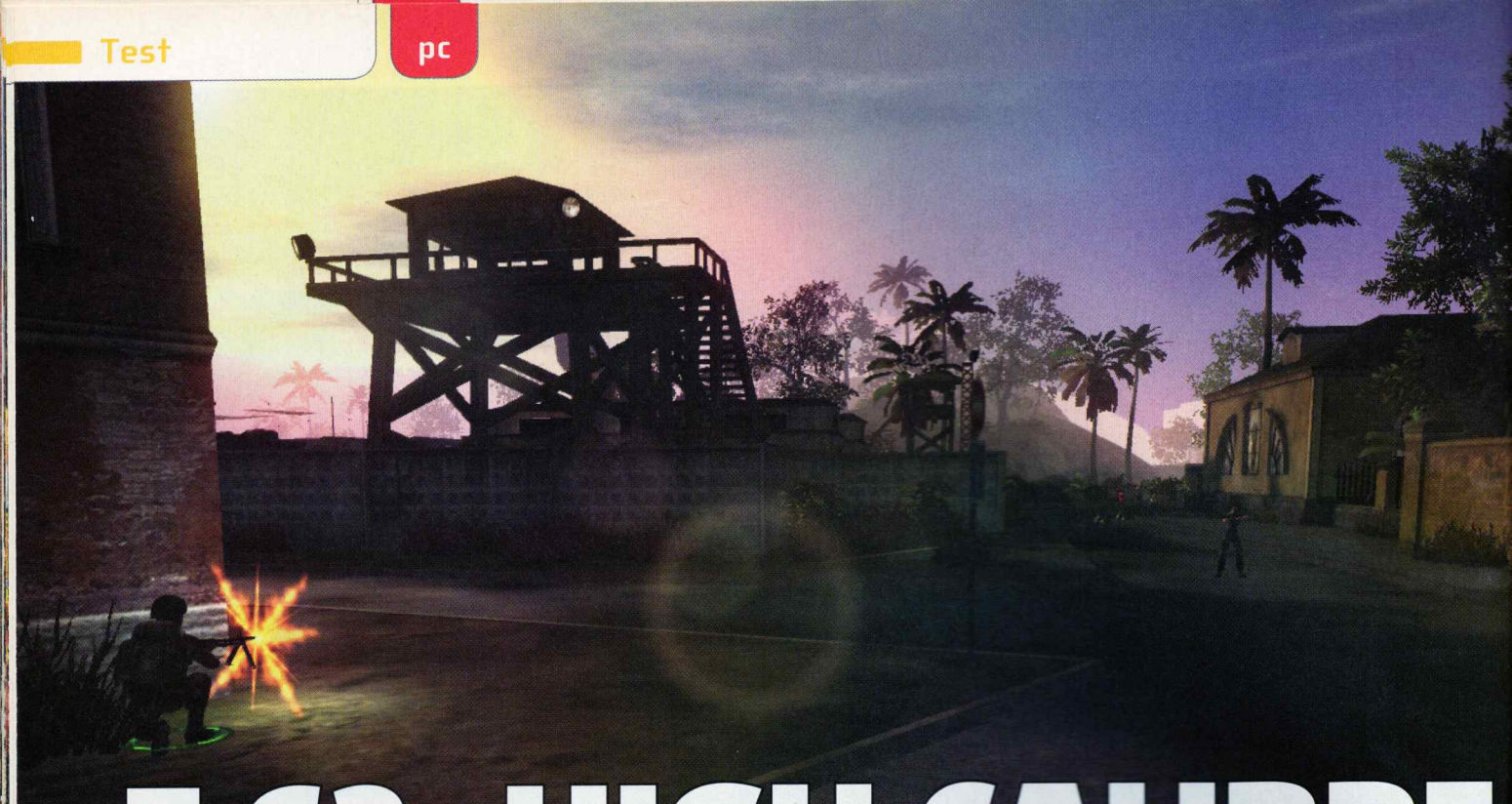
\- Aukcija je pomalo konfuzna, nemogućnost pomeranja chat prozora, manji bagovi sa misijama za 12 igrača...

GRAFIKA: BattleForge krasi veoma prijatna grafička pozadina bogata sitnim detaljima koji oživljavaju svet u kome se igra odvija. 4+

GAMEPLAY: Iako je strateški deo prilično bazičan, razne kombinacije karata i kooperativno igranje čini BattleForge izuzetno zaraznom igrom. 5-

ZAKLJUČAK: *BattleForge dokazuje da je moguće spojiti nespojivo i kao rezultat dobiti veoma kvalitetnu i zabavnu igru.* 5

Tekst: Vladislav Herbut



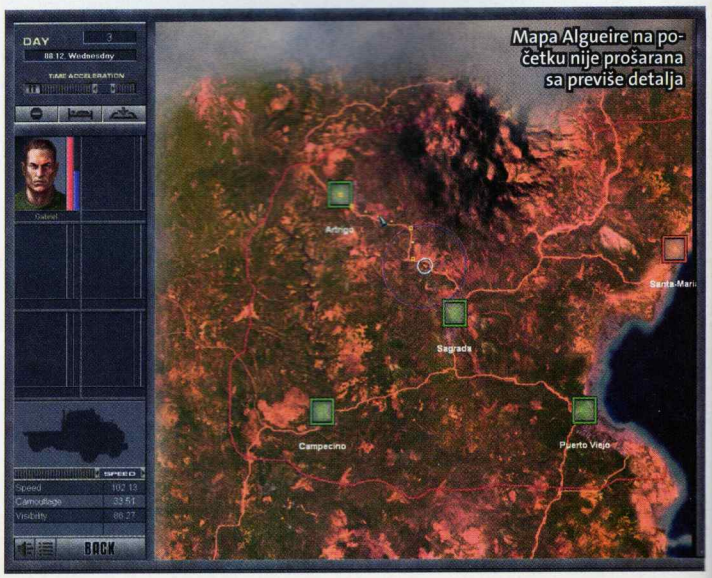
7.62: HIGH CALIBRE

Palme, komarci, diktator, pobunjenici, plaćenici, salsa i papaje

Jagged Alliance, Silent Storm, njihovi nastavci i ekspanzije nikada nisu privlačile talase oduševljenog naroda, ali su oduvek imale lojalnu i fanatičnu publiku koja je znala da ceni njihovu taktičku prefinjenost. Poslednjih nekoliko godina svedoci smo sve većeg broja igara koje, najčešće neuspešno, pokušavaju da kopiraju ove legendarne naslove. Bledunjave kopije, koje najčešće dolaze sa prostora bivšeg SSSR-a, variraju u kvalitetu između kriminalno lošeg i ispodprosečnog, mada se ponekad desi da neka igra ovog tipa donekle zasija kvalitetom.

Brigade E5: New Jagged Union sasvim sigurno ne spada u tu kategoriju, ali njen nastavak kraćeg i elegantnijeg imena pokazuje kvalitet u intenzitetu koji je dovoljan za malčice natprosečnu ocenu. Igra sledi uobičajeni obrazac za svaki JA klon: fiktivna banana republika u Južnoj Americi, diktator na vlasti, građanski rat lojalista protiv pobunjeničke armije... Oaza za lov u mutnom koju naš komandos i njegove kolege iskorišćavaju do balčaka. Početni zaplet, što je relativno neobično, nema "globalne" pretenzije vezane za svrgavanje režima ili podizanje revolucije: od vas će se zahtevati da pronađete ruskog biznismena koji je pokrao svoje poslovne partnere. Vaše je samo da nalogodavcu donesete njegovu glavu ukoliko se bude opirao hapšenju. U sprovođenju ovog zadatka imaćete potpunu slobodu akcije i biranja saveznika, od čega vam direktno zavisi mogućnost nabavke jačeg oružja i opreme. Da li ćete se prikloniti snagama režima, odlučiti se za saradnju sa pobunjenicima ili ćete ratovati protiv obe frakcije - zavisi samo od vas. Teritorija Algueire prošarana je interesantnim lokalitetima koje ćete otkrivati uporedo sa napretkom u kampanji, mada su vam na početku otkriveni samo gradovi između kojih vam valja pešačiti (dok se ne dokopate vozila, naravno).

Borbeni modul koji igra koristi predstavlja interesantnu mešavinu poteznog i real-time sistema. SPM



(smart pause mode), se aktivira kada potegnete oružje ili startujete borbu na bilo koji drugi način, posle čega igra iz real-time moda prelazi u potezni, dozvoljavajući vama i protivniku da isplanirate napad, koji svi učesnici borbe realizuju istovremeno, da bi se igra ponovo "zamrzla" pre početka sledeće runde. Na samom početku, dok posedujete samo pištolj i dok nemate pancirni prsluk, šlem ili bilo kakvu drugu zaštitu, borba će vam delovati izuzetno frustrirajuće. Napredovanjem u rešavanju zadataka i questova, otvaraće vam se opcije za nabavku jačih primeraka naoružanja, njihovo modifikovanje i kombinovanje. Ovaj aspekt igre ubedljivo je najbolji: preko 150 tipova oružja, od kojih se svako može modifikovati na nekoliko različitih načina pozdraviće svaki "gun nut" entuzijasta.

Sa čisto tehničke strane, igra, nažalost, pati od galerije relativno ozbiljnih problema, od kojih su totalna neispoliranost kompletnog okruženja i mehanike sasvim sigurno najznačajniji. Kamera, point & click interfejs za interakciju sa NPC-ima i objektima u okruženju, teksture okoline i vizuelna komponenta u globalu jednostavno ne deluju završeno, odnosno testirano i odobreno za "spoljašnju upotrebu". Interakcija u igri izazivaće vam konstantnu frustraciju, pogotovo u situacijama kad se nađete u bici vodeći odred komandosa protiv oponenata koji su raštrkani po borbenoj zoni. Rvanje sa uglovima kamere za vaše živce biće opasnije od metaka za virtuelne nesrećnike kojima komandujete.

7.62: High Calibre je prilično ambiciozan naslov, koji donekle pati od autorskog pokušaja da igru nabudže "featuresima" na previše frontova, što je krajnji rezultat učinilo donekle problematičnim.

Dobar dan, ja sam došao da uzmem quest, ako nemate ništa protiv

Palme deluju OK iz ovog ugla, ali prave problem sa preglednošću kada zarotirate kameru

Svaki komad oružja poseduje izuzetno detaljan ekran sa statistikom

Meni si rekao "glavonja"?

7,62: UBITAČAN METAK

Istorijski trend je da se smanjuje kalibar municije. Razloga ima mnogo, a najvažniji su tehničko-taktički. Usled nesavršenosti energetike baruta i balistike zrna, nekadašnji kalibri bili su prejaki i preveliki (za današnje pojmove) po sistemu - "bolje tona viška nego gram manjka", tako da su čak i revolverski kalibri bili veličine mitraljeskih kalibara, a puške su bile monstruoznih kalibara tipa 15, 18 i više milimetara.

Metak 7,62 mm, takozvani laki skraćeni, rezultat je hrabre odluke nemačkih inženjera i balističara da od prejakog metka 7,9 mm (čija snaga je bila projektovana da "ubije" dvostruku snagu konja na daljini od tri kilometra!) napravi 7,9 mm kurtz, i time naglasi put razvoja municije. Ovaj kalibar koristi i najpoznatija puška svih vremena - "kalašnjikov" AK-47.

7.62: High Calibre

ŽANR: taktička akcija
IZDAVAČ: Apeiron/1C company
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 12. april 2009.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 2 GHz, 512 MB RAM, 5200/ 9600

\+ Nelinearnost, tri moguća kraja igre, tona oružja i opreme, realizam...

\- Solidna količina bagova, nefleksibilna kamera, loš prevod sa ruskog...

GRAFIKA: Raznovrsna, ali nedovoljno detaljna; animacija se drastično uspori pri svakom inciranju borbe. 4-

GAMEPLAY: Obilje opcija u svakom trenutku; interesantni borbeni sistem i realni efekti upotrebe oružja. 4

ZAKLJUČAK: *Još jedan "lagged Alliance klon" prepun ambicija, ali relativno skromnog kvaliteta.* 4-

Napad na gradonačelnika nije prošao onako kako je planirano

Ako nemate ausvajs, moraćete da pobijete stražu na kontrolnom punktu

Tekst: Stojan Karamatijević

Rimat (Sister)

ZENO CLASH

Nezavisna produkcija, jedinstven izgled i gameplay pristup!

Diedrie ima rogove, ali joj to ništa ne smeta da bude slatka

Otac/majka te je rodilo, odgajilo, čuvalo... U velikom, čudesnom gradu, među desetinama braće i sestara, svi delom ljudi, a delom životinjski stvorovi, neki manje, neki više, baš kao otac/majka... Ali, pobegao si od svih njih. Morao si da odeš, da budeš svoj, postao si jedan od ludih Corwida, koji ne slušaju nikoga, pa čak ni zakone prirode. *I morao si da se vratiš.* I morao si da ga/je ubiješ. I zato sada moraš bežati od gneva svoje porodice, koja želi da tebe ubije, golim rukama, samostrelom ili lobanjbombom, njima je svejedno. Srećom, te je uz tebe tvoja jedina prijateljica Dierdrie. A ona ni sama ne zna u šta se upustila, mada može da nasluti, jer od kada ste se susreli, vaš beg je stalna borba. Ti si Ghat. I ovo je tvoja priča!

Dobro došli u bizarni fantazijski svet igre Zeno Clash, koji nam dolazi iz malog čileanskog studija po imenu Ace Team i koji bi po izgledu i atmosferi sasvim odgovarao nekom Bilalovom stripu ili viziji Cronenberga pomešanoj sa senzibilitetom romana Niela Gaimana ili China Mievilla. Ako vam iz ovog kratkog uvoda nije bilo baš mnogo šta jasno, ne brinite se jer baš tako se i osećate kada počnete da igrate Zeno Clash... Bačeni u kožu Ghata, mladog ratnika, koga u njegovom bekstvu od porodice prati i pomaže mu - doduše vrlo retko i u borbi - devojka Dierdrie. Deliće zapleta moraćete da sastavite sami, jer ćete po tom pitanju dobiti taman dovoljno da se zainteresujete, ali nikada *i dovoljno da vam sve bude* objašnjeno. No, zato će vam po pitanju samog igranja sve vrlo brzo biti jasno, a i slasno.

Zeno Clash bismo svrstali u FPS, mada je ono "S" malo diskutabilno, jer se skoro sve vrti oko tabanja rukama i nogama. Po osnovnoj strukturi igra više podseća na stare tabačine, koje vas bacaju s nivoa na nivo, nasuprot seriji protivnika - samo je sada sve to u 3D. Naravno, biće tu i oružja koje možete naći ili ga oteti od protivnika. Tu su mačevi (od kosti) pištolji (od riba), bombe (od lobanja), samostreli (od bog te pita čega) itd. Ali, ipak je glavna draž, od koje će vam garantovano pojuriti adrenalin - tuča prsa u prsa.

Kako budete napredovali kroz (potpuno linearnu) priču, nalazićete se u seriji "arena" odnosno situacija

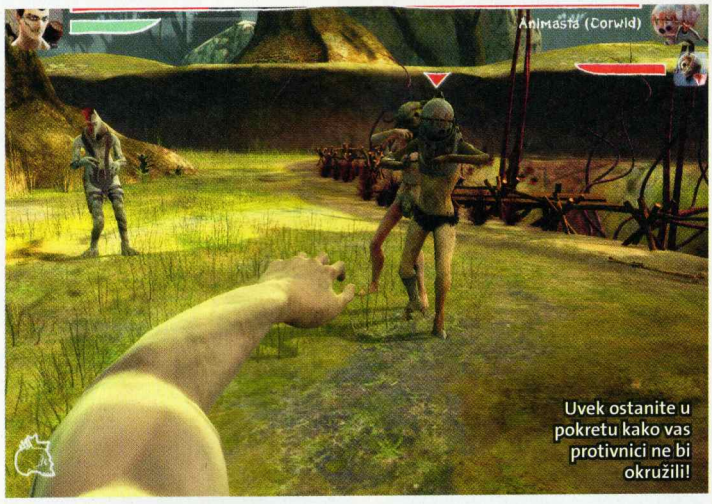
"Ložačka" najava pre početka svake borbe može da vas zavede, jer često negde čuči još protivnika

u kojima morate da porazite određene protivnike koristeći sve veći asortiman poteza - od osnovnog "jen-dva-tri" pesničenja, preko hvatova, do blokiranja i izbegavanja. Naravno, ni protivnici vam neće ostajati dužni i umeće da izvedu sve što i vi, pa i neke stvari koje vi nikada nećete, tako da ćete uvek biti na ivici stolice. Borba je sinhronizovana, uverljiva i dinamična... Mada, često se dešava da kamera ode kud ne treba, pa je najbolja taktika uvek biti u pokretu, kako vas protivnici ne bi okružili ako ih ima više. Osim preterane dinamičnosti kamere, to bi mogla biti jedina zamerka - što se novi protivnici nekada pojavljuju bez najave i skoče pravo na vas, obarajući vas u kiši bubotaka.

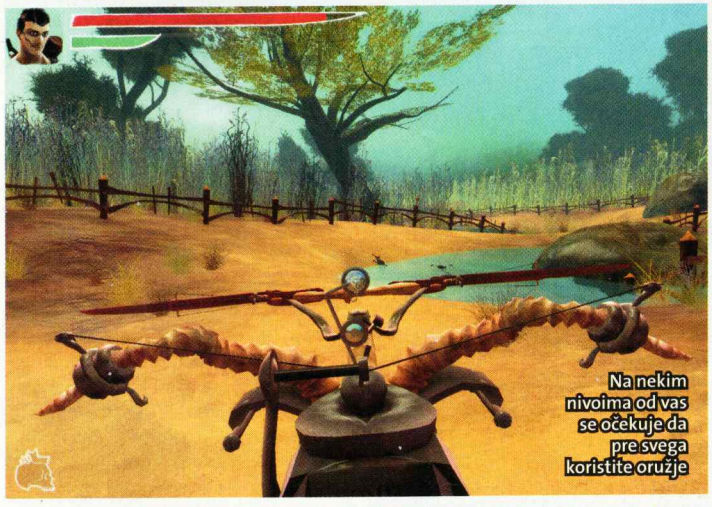
Pored čistog tabanja, igra nudi i varijacije u gameplayu - nivoe u kojima treba da napucavate protivnike ili da na pametan način savladate nekog od raznovrsnih, sjajno osmišljenih bossova. Sve to pomalo deluje kao da je priča izvedena od sjajnih ideja za likove i svet. A pored toga što su ludački dizajnirani, oni su i sjajno oživljeni. Tvorci su Source Engine iskoristili da bi stvorili jedinstvenu stilizaciju, koja najviše liči na pomenute stripove Jodorowskog (koji je, gle čuda, takođe Čileanac), Moebiusa ili Bilala. Svaki novi nivo je drugačiji, a svi su prepuni šarenih biljaka, organske arhitekture i fantastičnih stvorova. I da stvar bude još lepša, sve je podržano dobrom muzikom i sasvim pristojnom glasovnom glumom.

Izostanak ozbiljnog multiplayera je greota, mada smo dobili Challenge režim, u kome se penjete uz spratove kule na kojima vas čekaju progresivno sve teži protivnici, a svoj rezultat možete da uporedite s drugim igračima. Nažalost, čak i sa tim dodatkom, čitava igra se može završiti za jedan dan. To je ipak u redu, kada se uzme u obzir da se radi o delu male grupe ljudi koja nije bila podržana velikim budžetom. Hvala im i za ovo!

Pucanje je prilično standardna FPS rabota, ali su zato oružja po izgledu nestandardna



Uvek ostanite u pokretu kako vas protivnici ne bi okružili!



Na nekim nivoima od vas se očekuje da pre svega koristite oružje

ATIPIČAN ARSENAL

Bombe-lobanje (bombanje?) su korisne za obaranje protivnika, a posle stvar preuzima dobri stari šut u bubreg

Granade gun je nešto sporiji i neprecizniji, ali zato pravi štetu u širinu

Pištolji od riblje kosti - kako se niko toga nije ranije setio? Brzi, precizni, puno municije, malo štete.

Samostrel - uglavnom ubija iz par pogodaka. Šteta što ima samo nekoliko strela pre nego što mora da se puni.

Zeno Clash

ŽANR: akcija
IZDAVAČ: Steam, Direct2Drive
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 22. april
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 2,4 GHz, 512 MB, 1 GB RAM, 3D grafička sa 256 MB

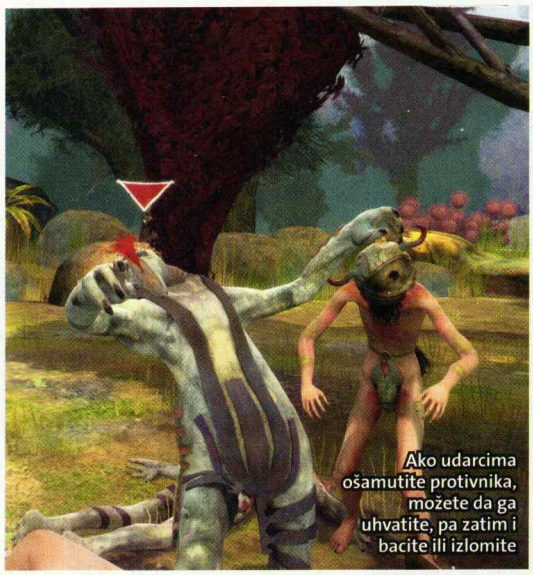
\+ Dizajn, zaplet, dinamična tuča...

\- Linearnost, kratka igra...

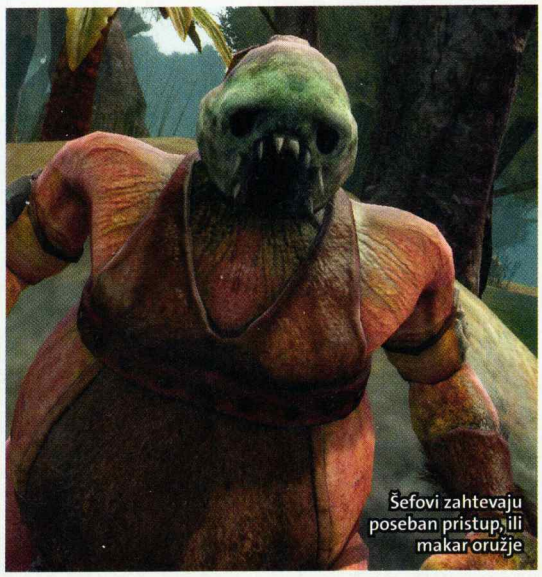
GRAFIKA: Source engine je odlično iskorišćen za kreiranje prelepo oživljenog i sjajno zamišljenog fantazijskog sveta. 5

GAMEPLAY: Naleti brutalne tuče iz prvog lica sa preciznim komandama začinjeni su sekvencama FPS pucanja i odličnim bossovima. 4+

ZAKLJUČAK: *Maštovita postavka i čudnovata priča pretočeni u odličnu igru koja je u suštini side-scrolling tabačina uklopljena u FPS.* **5**



Ako udarcima ošamutite protivnika, možete da ga uhvatite, pa zatim i bacite ili izlomite



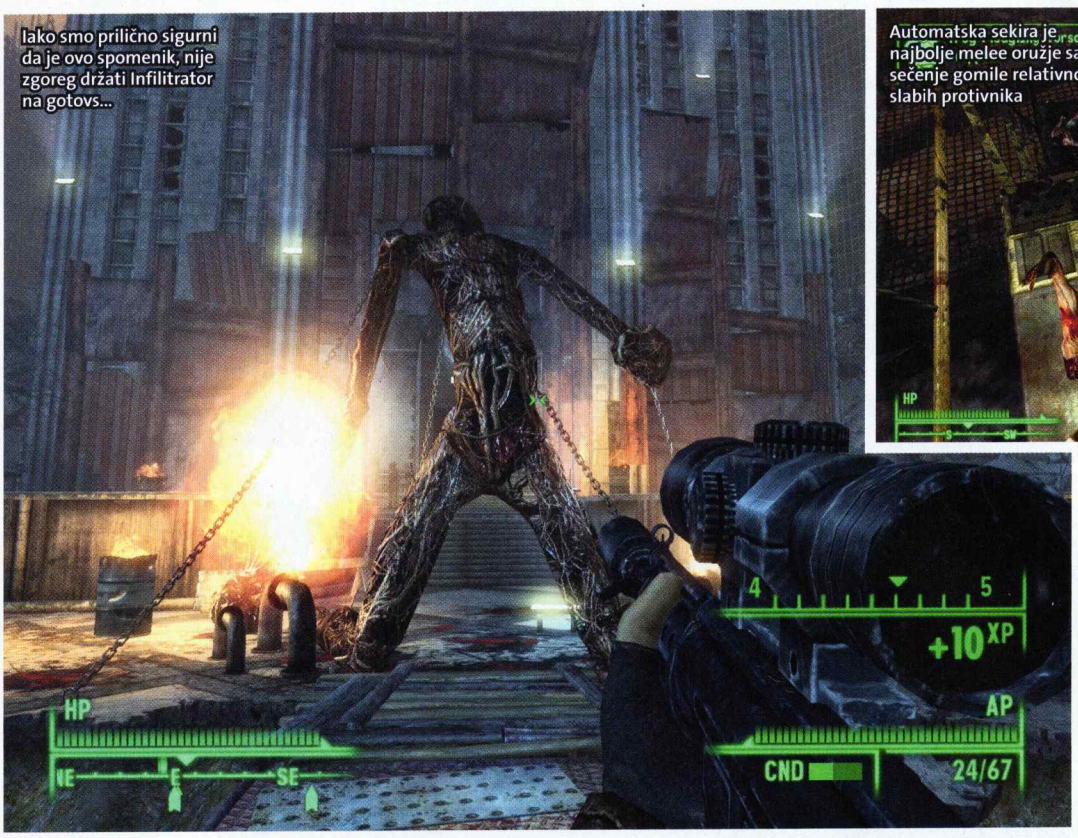
Šefovi zahtevaju poseban pristup, ili makar oružje

Tekst: Mihailo Tešić

pc 360

FALLOUT 3: THE PITT

Drugi Fallout 3 DLC, bolji od prvog, nadamo se gori od trećeg...

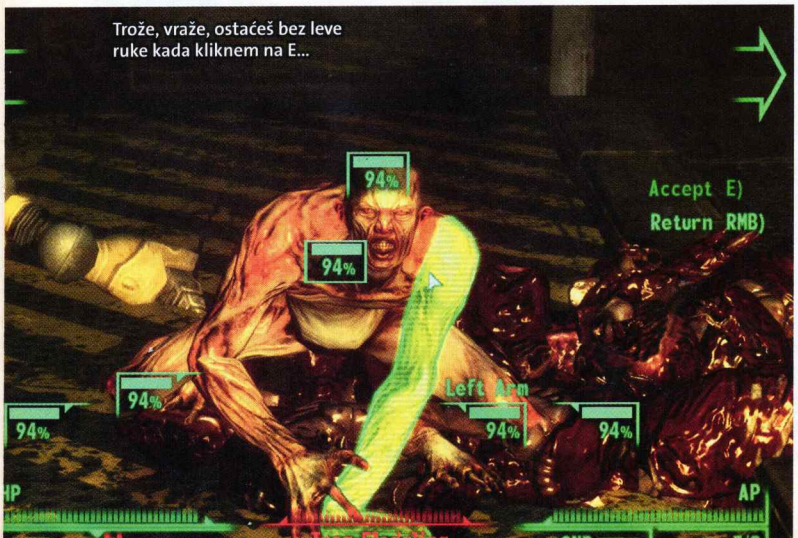


Iako smo prilično sigurni da je ovo spomenik, nije zgoreg držati Infilitrator na gotovs...

Automatska sekira je najbolje melee oružje sa sečenje gomile relativno slabih protivnika

Fallout 3: The Pitt predstavlja dokaz da se Bethesda Softworks konačno uozbiljila i počela da prodaje dodatni Fallout 3 sadržaj koji zaista vredi 10 evra. Za razliku od prekratkog i skroz linearnog Operation: Anchorage, The Pitt donosi relativno obimno i solidno realizovano quest čvorište, čije istraživanje, zavirivanje u svaki ugao i rešavanje glavne misije mogu da vam potraju između šest i osam sati.

Kao i u slučaju prethodnog DLC-a, avantura počinje kada vaš Pipboy uhvati radio signal. Poziv za pomoć ovoga puta dopire sa samog severa mape, gde će vas lik, begunac iz enklave u Pitsburgu, upoznati sa gorkom sudbinom robova koje dobro organizovana banda koristi za prinudni rad na ostacima pogona teške industrije. Do Pitsburga, odnosno Pitta dolazi se podzemnim železničkim tunelom: lokacija je fizički odvojena od Capital Wastelanda, a kada prvi put dođete tamo, nećete moći da se vratite dok na ovaj ili onaj način ne kompletirate glavni quest. Stavljanje na stranu potlačenih ili porobljivača predstavljaju dva osnovna izbora sa nekoliko nijansi između: odluke zavise samo od vas i vaših karmičkih afiniteta. Opcioni questovi koje zona nudi relativno su zanimljivi: kvalitetom se izdvaja onaj u kome sakupljate čelične poluge (ingote) za šefa smene u čeličani: tačno ih je sto, a raštrkane su po zoni (neki su zaista dobro skriveni). Za svakih deset komada dobijate po jedan interesantan primerak oklopa. Završavanjem glavnog questa dobijate mogućnost da u fabričkom pogonu koristite spravu za "pretapanje" nepotrebne municije i metalnog džanka u kalibar koji vam je potreban, što će vas motivisati da se povremeno vraćate u Pitt, skrećući sa puta glavne avanture kada vam zatreba municije za određeno, relativno oružje (minigun, recimo).



Trože, vraže, ostaćeš bez leve ruke kada kliknem na E...

The Pitt donosi samo jednu frišku vrstu protivnika: Trogovi jesu mutirani stanovnici Pitsburga, koje je dugogodišnje izlaganje specifičnom koktelu štetnih zračenja i industrijskog otpada pretvorilo u bezumne i agresivne kreature. Izgledaju kao žabolika varijanta Ghoula, i sem kada napadaju u velikim grupama, ne predstavljaju nikakvu posebnu pretnju. Spravica kao stvorena za njihovu eliminaciju je Auto-Axe, jedan od dva sveža primeraka oružja kojega se možete dokopati tokom češljanja novog sadržaja. Automatska sekira, odnosno, "klaster" sečiva zavarenih za blanjalicu jedno je od najboljih oružja za blisku borbu bez korišćenja VATS moda. The Infilitrator, odnosno automatska puška sa snajperskim nišanom i prigušivačem jeste drugo oružje ekskluzivno za The Pitt DLC: iako pravi manju štetu nego klasična (i Chinese Assault Rifle), odlična je za igrače koji su lika budžili prevashodno kroz small guns i sneak atribute.

Broken Steel, treći i finalni DLC koji Bethesda planira za Fallout 3, izlazi početkom ovog meseca: ako je suditi po kvalitativnom skoku između Anchoragea i Pitta, očekuje nas nešto zaista posebno.

Fallout 3: The Pitt

ŽANR: RPG
IZDAVAČ: Bethesda Softworks
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 24. mart 2009.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 2.4 GHz, 1 GB RAM, GeForce 6600

\+ Potpuno nova zona, sa solidnim glavnim questom i gomilom opcionih zadataka.

\- Samo jedna nova vrsta protivnika; DLC ne donosi nikakva suštinska poboljšanja osnovne igre.

GRAFIKA: Fallout 3 engineu dodato je nekoliko rutina za napredno senčenje, što se najlakše da videti u čeličani i areni. 5-

GAMEPLAY: Osnovni quest ima nekoliko mogućih krajeva, što ovaj DLC čini daleko superiornijim od prethodnog. 4+

ZAKLJUČAK: *Sadržajniji i bogatiji od Operation: Anchorage, The Pitt ukazuje da je Bethesda na pravom putu realizacije budućih DLC paketa.* 4+

Tekst: Stojan Karamatijević

LEISURE SUIT LARRY: BOX OFFICE BUST

Katastrofalan nastavak poznate avanture

Ona je još i simpatična, ali Larry izgleda kao da su ga bolesnog vukli po morskom dnu prepunom raža!

Debilan gameplay naterače vas da udarite pesnicom o monitor i da se bacite na vežbanje zadataka iz matematike...

Iz danjašnje perspektive zaista je teško poverovati da je osamdesetih godina Leisure Suit Larry serijal bio popularniji nego što je GTA početkom ovog milenijuma. Doza seksa i kvalitetnog humora bila je dobitna kombinacija kojom je simpatični Larry stekao toliko simpatija. Nažalost, od dobrog starog seksimena nije ostalo ništa, a sa najnovijem nastavkom serijal je doveden do dna.

Iako grafika u avanturama nikada nije bila važan faktor, mala je verovatnoća da će ovaj užas ostati neprimećen. Kriminalno loši modeli likova sa užasnim senčenjem i potpuno nesinhronizovanim pokretom usana naterali su nas na trenutak da pomislimo nismo li se vratili u doba 386 računara. Jedino lokacije i cutscene izgledaju OK, pa se pitamo kako se ljudima iz Team 17 i Codemastera mogao dogoditi ovakav propust. Verovatno su mislili da će biti dobar fazon. Nije!

Gameplay je takođe za žaljenje. Ako ste ikada videli igre namenjene uzrastu do tri godine, znaćete šta vas ovde očekuje. Glupo skakutanje naokolo, dosadne borbe prsa u prsa, a Larry će se čak okušati i u pucanju snajperom, što je zabavno isto koliko i pucanje iz puške na seoskom vašaru. Ako sve ovo ukombinujete sa lošom kamerom koja nikako ne može da vas pronađe na ekranu, lošim scenarijem, nezanimljivim dijalozima kao i problemima sa melodija, na koje se učitavaju na pogrešnim lokacijama, shvatićete o kakvoj katastrofi pričamo. Verovatno se pitate ima li šta u ovoj igri dobro? Ima. Glasovi Carmen Electre i Shannon Elizabeth. Stoga zatvorite oči i slušajte igru. Sve ostalo ne valja.

Leisure Suit Larry: Box Office Bust

ŽANR: avantura
IZDAVAČ: Codemasters
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 31. mart 2009.
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 1,8 GHz, 1 GB RAM, 3D grafička sa 128 MB

\+ Glasovi Carmen Electre i Shannon Elizabeth...

\- Grafika, gameplay, kamera, scenario, dijalozi, humor i sve ostalo.

GRAFIKA: Kao iz najgoreg sna. Teško je poverovati da se u današnje vreme može pojaviti igra koja vam se gadi zbog izgleda — 1

GAMEPLAY: Avantura koja je namenjena starijem uzrastu, nije zanimljiva ni najmlađima. — 2-

ZAKLJUČAK: *Razvojni tim i izdavače treba da je sramota što su dopustili da ovakav užas ugleda svetlost dana.* — 1+

OSVOJITE NINTENDO DSi

Želite da igrate GTA: Chinatown Wars? Evo prilike da osvojite novu Nintendovu ručnu konzolu

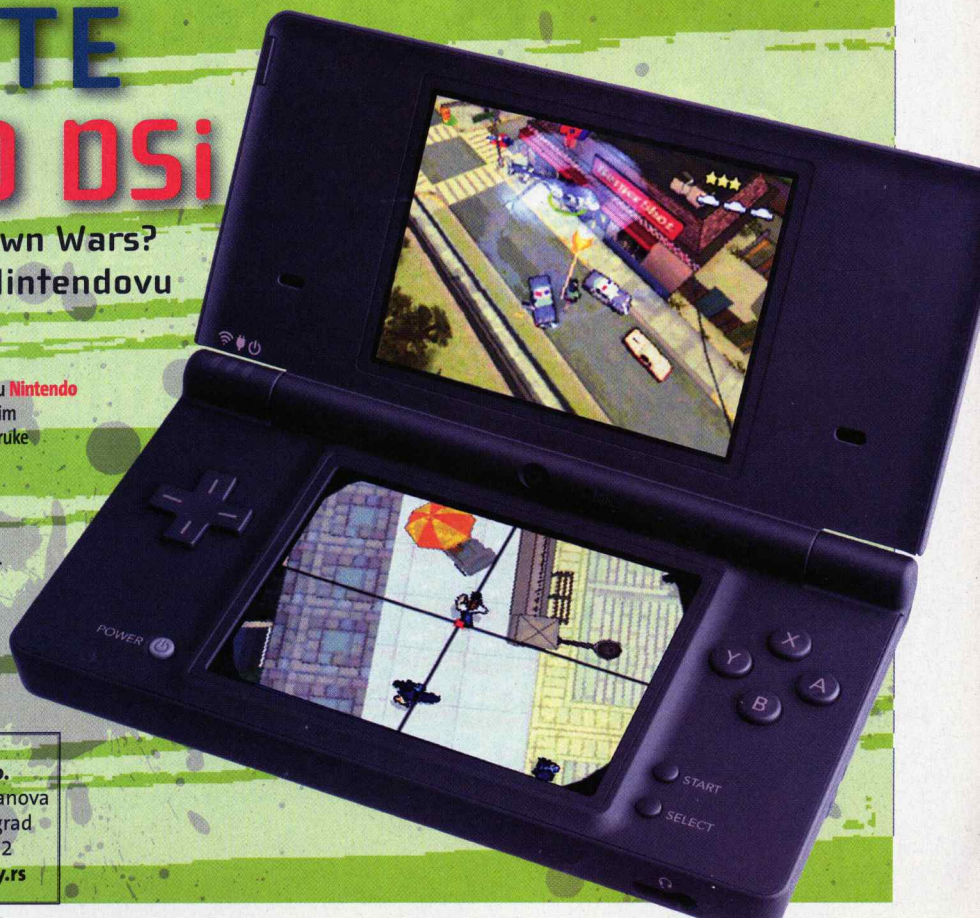
ScreenFun u saradnji sa kompanijom "CoolPlay" poklanja ručnu konzolu Nintendo DSi! Sve što treba da uradite jeste da na broj 6945 pošaljete SMS sa svojim odgovorom, ispred kojeg treba da otkucate prefiks sfun dsi. Na kraju poruke dodajte svoje ime, prezime i adresu. Primer pravilnog SMS-a: sfun dsi a Mile Kitić, Južnog vetra 26b, Donje Lebane

Cena SMS-a iznosi 20 dinara + PDV i važi za korisnike mt:s i Telenor mreže. Oglašivač A&K d. o. o. preuzima odgovornost za funkcionisanje SMS medij servisa.

CoolPlay je ovlašćeni uvoznik i distributer kompanije:

a) Activision Blizzard
b) Nintendo
c) Electronic Arts

CoolPlay d.o.o.
Gospodar Jovanova 1, 11000 Beograd
011/20-30-352
www.coolplay.rs

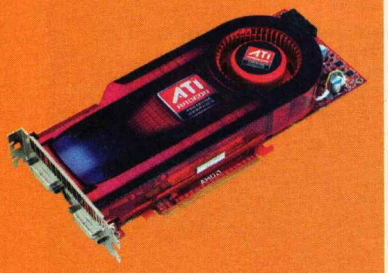


ALO TETKA

Uz EunetPhone servis komuniciranje sa rodbinom i prijateljima u inostranstvu jeftiniji je i do 10 puta u odnosu na standardno telefoniranje. Da biste koristili EunetPhone uslugu, dovoljno je samo da sa svog fiksnog ili mobilnog aparata pozovete 011/3020204 i nakon govorne poruke unesete željeni broj i razgovarate. Tarifiranje se vrši po započetoj sekundi razgovora, bez naknade za uspostavljanje poziva i bez ulaganja u dodatnu opremu. www.eunet.rs

4890 X2 STIŽE

AMD je otkrio da će nova grafička kartica Radeon 4890 X2 imati dva grafička procesora koji će raditi na minimum 1 GHz i da će biti opremljena sa 2 ili čak 4 GB memorije. Nvidija i njihov GeForce GTX 295 dobijaju opasnog konkurenta tako da nije isključeno da će i ova kompanija uskoro najaviti neku novu zver.



KOMP KAMP

Ne znate kuda ćete na leto? Šta kažete da odete u kompjuterski kamp na obroncima Fruške gore? Naučite da napravite web sajt, Flash animaciju ili da napravite video igru. Više informacija na www.kompkamp.net

NOVE KONZOLE

Direktor Ubisofta Yves Guillemot izjavio je da se njegova kompanija uveliko priprema za pojavu novog igračkog harvdvera. "Mi moramo biti spremni za novu generaciju konzola", izjavio je, dodajući da u sledećih nekoliko godina očekuju nove konzole za koje treba praviti igre. Znači, skupljajte pare za PlayStation 4.

POBEDITE ĐOKOVIĆA

Tokom trajanja ATP Serbia OPEN od 2. do 20. maja, u okviru „MGM" teniskog kompleksa, Adidas i ovlašćeni uvoznik za Nintendo, kompanija CoolPlay organizuju Nintendo turnir u virtuelnom tenisu. Svi zainteresovani imaće priliku da sa reketom u ruci svoje teniske veštine odmere u simulaciji mečeva protiv Novaka Đokovića, koji će biti sa druge strane mreže na velikom platnu. Pobednik turnira osvojiće Nintendo Wii konzolu.

I NA NEBU I NA ZE

Saitek 4-in-1 Vibration Wheel

Volan iz kuće Saitek nosi oznaku 4-in-1 zato što se može koristiti na četiri različite platforme: PC, Xbox 360, PlayStation 2 i 3. Da li ćemo uskoro videti i model 5-in-1 koji će podržavati i Wii konzolu, ostaje nam da vidimo, ali ovaj proizvod zadovoljio je sve naše kriterijume. Izrađen je od kvalitetne plastike sa gumiranim delovima protiv proklizavanja vlažnih dlanova. Uz volan ćete dobiti i plastične pedale za gas i kočnicu kao i postolje kojim ćete fiksirati ovo čudo za sto. Jednom kada ga namontirate, sve lepo naleže, pa i pri jakom cimanju volan ne mrda sa mesta. Dvanaest raspoloživih tastera možete programirati kako vam je volja, ali ćete morati da instalirate prateći softver kako biste iskoristili sve prednosti ovog volana. Dve poluge poluautomatskog menjača nalaze se iza volana a moguće je menjati i njihovu osetljivost i prilagoditi ih vašem stilu vožnje. Za dobar šoferski osećaj tu je i vibracija koja dobro zna da vas prodrma, ali i vaš volan i sto. Zahvaljujući povoljnoj ceni, dobrim funkcijama i kvalitetnoj izradi, novi Saitekov volan predstavlja dobar izbor.

Cena: 60 evra, www.compdesk.rs, 011/2920-786

Povoljni plavi zraci

Blu Ray je već odavno prisutan na našem tržištu, što u varijanti plejera, što kao PlayStation 3 konzola. Svesni smo kvaliteta reprodukcije filmova sa Blu Ray diskova, međutim, cena je uvek igrala odlučujuću ulogu da ne bismo prešli na novi standard. E, stvari su se promenile! LG BD370 je odličan plejer koji će vam za samo 240 evra ponuditi Blu Ray u vašem domu. Iako je cena povoljna, to ne znači da je uređaj loš. Naprotiv! Reprodukcija filmova zapanjujućeg je kvaliteta, a slika i zvuk su savršeni. Navigacija i upravljanje kroz menije je intuitivno, a zahvaljujući podršci raznih formata (VCD, XVid), moći ćete da gledate šta hoćete. Glavni "specijalitet" je mogućnost gledanja YouTube snimaka, jer se plejer može povezati sa Internetom. Stoga, ukoliko ste razmišljali o nabavci modernog plejera, LG BD370 treba ozbiljno da uzmete u razmatranje.

Cena: 25.000 dinara, Kontakt: CT SHOP, 011/3120866

Kućište za igrače

Chieftecova ponuda kućišta je ogromna a na raspolaganju su i ona namenjena igračima. Model GX postoji u raznim varijantama u zavisnosti od boje (crna i bela), ali i napajanja (od 400 pa nadalje). Pošto igrači vole da u svoje mašine trpaju sve i svašta, a u nekim se nalaze i po dve grafičke kartice, kvalitet napajanja je krucijalan a na tom polju je Chieftec besprekoran. Kućište ima čak šest 3,5" ležišta i 4 od 5,25". S prednje strane, koja izgleda baš opasno, naći ćete audio priključke, kao i za USB i FireWire. Predviđena je ugradnja matičnih ploča formata mATX i ATX, a sve komponentne mogu se ugraditi bez upotrebe alata. U kućištu ima dovoljno mesta za ugradnju više ventilatora, pa je dobra ventilacija obezbeđena.

Cena: 55 evra, www.chieftec.eu

18+

Osvojite Sony PS2

GMC-YU poklanja vam PS2!
Sve što treba da uradite jeste da na broj 6945 pošaljete SMS sa svojim odgovorom, ispred kojeg treba da otkucate prefiks sfun ps2.
Na kraju poruke dodajte svoje ime, prezime i adresu.
Primer pravilnog SMS-a:
sfun ps2 a Paja Pejić, Ulica 23, Grad

Da li je izašao PlayStation 4?
a) ne
b) da

Odgovor na pitanje iz prošlog broja:
b (ne) Dejan Mikelić, Zrenjanin (064700xxxx)

Cena SMS-a iznosi 20 dinara + PDV i važi za korisnike MT:S i Telenor mreže. Oglašivač A&K d. o. o. preuzima odgovornost za funkcionisanje SMS Medij servisa.

Osvojite Sony PSP

GMC-YU (www.gmc-yu.rs), poklanja vam Sony PlayStation Portable Slim konzolu! Sve što treba da uradite jeste da na broj 6945 pošaljete SMS sa svojim odgovorom, ispred kojeg treba da otkucate prefiks sfun psp.
Na kraju poruke dodajte svoje ime, prezime i adresu.
Primer pravilnog SMS-a:
sfun psp a Paja Pejić, Ulica 23, Grad

Da li će Dante's Inferno izaći za PSP?
a) da
b) ne

Odgovor na pitanje iz prošlog broja:
a (PSP) Luka Rakić, Novi Beograd (064115xxx)

Cena SMS-a iznosi 20 dinara + PDV i važi za korisnike MT:S i Telenor mreže. Oglašivač A&K d. o. o. preuzima odgovornost za funkcionisanje SMS Medij servisa.

Blu-ray Disc
SONY
PLAYSTATION Network
PLAYSTATION 3
This is living

Generalni uvoznik i distributer GMC-YU doo - Telefon: 011/ 31-49-724; mail:office@gmc-yu.rs

Top-lista video igara

Vin Diesel je faca koja je obeležila prošli i pretprošli mesec. Ipak, nije zaslužio naslovnu stranu jer je Wheelman prosečan naslov, dok je Riddick: Dark Anthena dobar, ali ipak nije pravi hit. Oba naslova dobro se drže na našoj top-listi.

No.	Igra	Platforma	Žanr
1.	**Empire: Total War**	**PC**	**strategija**
2.	Riddick: Dark Athena	PC, PS3, 360	shooter
3.	Dawn of War II	PC	akcioni RTS
4.	F.E.A.R. 2	PC, PS3, 360	akcija
5.	Grand Theft Auto IV	PC, PS3, 360	akcija
6.	Resident Evil 5	PS3, 360	akcija
7.	Wheelman	PC, PS3, 360	akcija
8.	Braid	PC	platformska
9.	Tom Clancy's HAWX	PC, PS3, 360	akcija
10.	Demigod	PC	strategija

Igre za pusto ostrvo

Koje bi igre Struka poneo sa sobom?

Struka, poznati beogradski reper, nedavno je izdao album "J***** belci" a u međuvremenu je pržio razne igre. Nedavno je nabavio emulator igara sa automata koje najrađe igra. Ipak, za pusto ostrvo spakovao bi:

1 PES 2008 (PC)

Ovaj fudbal najradije igram sa svojim mlađim bratom koji je mnogo upućeniji od mene, pa mogu mnogo toga da naučim.

2 Medal of Honor: Airborne

Pruža potpuno drugačiji osećaj od fudbala. Obožavam kada me spopadne adrenalin-rush kada se udubim u igru.

3 Sonic the Hedgehog (Sega)

Kao klinac obožavao sam da igram igre na Sega Mega Drive konzoli, a jedna od najomiljenijih mi je plavi Sonic.

Surftips

Muziciranje

Marko Koen i njegova "Cipela" našli su svoje mesto na muzika.rs

Muzika.rs je sajt čiji je cilj da okupi ljubitelje muzike i da im omogući bolju organizaciju i razmenu iskustava. Sajt nudi diskusije na forumu, kao i najnovije informacije iz oblasti muzike. Pronađite najave koncerata i festivala u Srbiji, a možete pročitati i recenzije albuma. Sajt nudi veliku bazu tekstova pesama domaćih izvođača koji su povezani sa YouTubeom. www.muzika.rs

Semafordžija

Na kasnijim nivoima igra postaje prilično teška

Nekada nas vrlo jednostavne igre veoma oduševe. Takav je slučaj i sa igrom I Love Traffic u kojoj treba da kontrolišete saobraćaj na raskrsnici. Sve što treba da uradite jeste da uključite zeleno svetlo da biste propustili vozila pazeći da ne izazovete sudar. Deluje jednostavno? Probajte! www.flasharcadegamessite.com/23940-I-Love-Traffic.html

Antizeka

Smorili su vas zečevi tokom Uskrsa? Evo prilike da iskalite sav bes nad njima u igri Bunny Invasion: Easter Special. Puc, puc, ode zeka! www.i-am-bored.com/bored_link.cfm?link_id=39484

Oddee

Zanimaju vas čudne i neobične stvari? Posetite sajt www.oddee.com i pogledajte kako izgledaju najbolje skulpture od žvake, najodrvatnije bube, najbizarniji patenti i slične otkačene stvari.

Strip

Ako volite crni humor i dobar strip, onda je www.blastwavecomic.com pravo odredište za vas. U bazi postoje već 40 stripova koji su svi crtani u Photoshopu uz pomoć Wacom table.

Misterije

Voda na Marsu? Duhovi na tankeru? Besmrtni grof? Ako vas interesuju ovakve priče, trebalo bi da posetite sajt www.misterije.com jer se na jednom mestu nalazi sve o misteriji života, univerzuma i svega ostalog.

mobilna zabava bez granica ››› www.mobilaja.com

mobilaja

mt:s telenor vip

3363

0900 22 33 63

ZA SVA VAŠA PITANJA, KOMENTARE I SUGESTIJE
mobilaja CALL CENTAR: 011/35 37 540
(radno vreme: PONEDELJAK-PETAK, od 9 do 16 časova)

OD SADA I

DOSTUPNO PREKO 060,061,062,063,064 I 065 MREŽE I SA FIKSNE MREŽE PREKO 0900 BROJA! MELODIJE, SLIKE, ANIMACIJE, VIDEO KLIPOVE I JAVA IGRE MOŽETE DA NARUČITE I PUTEM SMS-a!

VIDEO KLIPOVI

NOVO!

1238 RBD ponovo u Beogradu

1235 V.Hudgens – Sneakernight

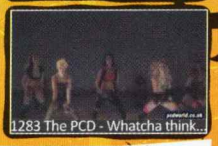
1279 Katy Perry - Hot N Cold

1220 HSM 3 - A Night to remember

1278 Jonas Brothers – Tonight

1274 Extremno

1249 Miley Cyrus - Fly on the wall


1283 The PCD - Whatcha think...

VIDEO KLIPOVI: Za video klip pod brojem 1238, otkucajte **K 1238** i pošaljite na **3363** bez obzira kojoj mobilnoj mreži pripadate ili naručite preko fiksne mreže pozivanjem broja **0900/22 33 63.**

MP3 I REALNE MELODIJE

2234 Lady Gaga - Poker Face
2235 Leona Lewis - Forgive Me
2238 T.I - Dead and gone ft Justin Timberlake
2224 Britney Spears – Circus
2237 Paramore - Decode
2229 Pink – Sober
2149 Britney Spears – Womanizer
2212 Katy Parry - Hot N Cold
2215 Paramore - That's What You Get
2216 S.Gomez - Tell Me Something I Don't Know
2219 The Pussycat Dolls - I hate this part
2220 The Rasmus - Livin' In A World Without You
2206 HSM -Vanessa I Zac - Say Ok
2209 HSM 3 - We're All In This Together
2218 Sugababes - Girls
2151 Katy Perry - I kissed a girl
2155 Jonas Brothers - Burning Up
2217 Shaggy ft Akon - What's love
2227 Katy Perry – Thinking Of You
2210 Jonas Brothers - S.O.S
1900 Rebelde - Sueles Volver
1880 Rebelde - Fuera
2147 Serija Seranovi – Naslovan tema
2187 Rihanna Ft Justin Timberlake - Rehab
2205 Miley Cyrus - Fly on the wall
2131 Metallica - The day that never comes
2197 Nataša Bekvalac - Trista stepeni
2231 Sandra Afrika i Deni Boneštaj - Pogledaj me
2233 Toše Proeski - The Hardest Thing

RING TONOVI

6088 Super cool krava
6080 Twilight - Edvard Cullen
6086 Šta ima, brate
6089 Ti si tako sladak
6087 Stigla ti je poruka

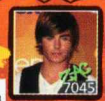
MONOFONE, POLIFONE, REALNE I MP3

1757 Rihanna feat. Jay-Z – Umbrella
1754 Pussycat Dolls – Buttons
1756 Linkin Park – What I've done
1716 Amy Winehouse – Rehab
1239 Evanescence – Bring me to life
1563 Arash – Boro Boro
1560 50 CENT – Candy shop
1253 James Brown – I feel good
1722 Justin Timberlake – My love
1725 Bob Sinclar – World hold on
1726 Red Hot Chili Peppers – Dani California
1607 Madonna – Hung up
1721 Jennifer Lopez – Que hiciste
1224 Britney Spears – Toxic
1723 Kaiser Chiefs – Ruby
1708 Nelly Furtado – Maneater
1617 Shakira – Hips don't lie
1606 Sean Paul – We be burnin
1761 In Vivo – Tu Tu Tu
1764 Seka Aleksić – Kraljica
1712 Donna Ares – To mi nije trebalo
1763 Boban Rajović – Usne boje vina
1760 Dara Bubamara – Zidovi
1696 Aco Pejović – Jelena
1735 Indy – Bato bre
1731 Danijela Vranić – Voli me, ne voli
1739 Slavica Ćukteraš – Mrgud
1704 Tina Ivanović – Kabrio Porše
1240 Film – Dobar, loš i zao
1243 Film – Rocky
1246 Film – Titanic
1405 Serija – Sex & Grad
1242 Film – Kum

MONOFONE MELODIJE: Za melodiju pod brojem 1757, a imate NOKIU ili SAMSUNG, otkucajte **MN 1757**, za SIEMENS otkucajte **MS 1757**, EMS telefon SONY ERICSSON, ALCATEL, MOTOROLA ili PANASONIC otkucajte **ME 1757** i pošaljite na **3363** bez obzira kojoj mobilnoj mreži pripadate. **POLIFONE MELODIJE:** Za polifonu melodiju pod brojem 1754, otkucajte **P 1754** i pošaljite na **3363**. **REALNE MELODIJE I TONOVI:** Za realnu melodiju pod brojem 2131, otkucajte **A 2131** i pošaljite na **3363**. **MP3 MELODIJE I TONOVI:** Za MP3 ton pod brojem 2224, otkucajte **M 2224** i pošaljite na **3363**. Melodije možete da naručite i preko fiksne mreže pozivanjem broja **0900/22 33 63**.
Melodije sa kodovima koji počinju brojevima 19xx i 20xx, ne podržava model telefona Sony Ericsson SE T610.

ANIMACIJE

ANIMACIJE: Za animaciju pod brojem 7021, otkucajte **V 7021** i pošaljite na **3336** bez obzira kojoj mobilnoj mreži pripadate. Animacije možete da naručite i preko fiksne mreže pozivanjem broja **0900/22 33 36.**


7045

7044

7021

7039

7049

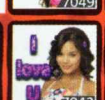
7037

7038

7046

7040

7035

7048


7042

7050

7026

7025

KREIRAJTE SOPSTVENI LOGO!

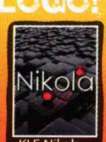
VELIKE SLIKE!

KLA Miljana

KLB Marko

KLC Mladen

KLD Bojana



KLE Nikola

KLH Ivana

Ukoliko želite sopstveni logo u boji otkucajte **KL# željeni tekst** i pošaljite na **3363**. Znak **#** treba da zamenite slovom koji odgovara željenom stilu (na primer **KLH**). Primeri dostupnih stilova i principa naručivanja su gore prikazani.

SLIKE

6718

6839

6849

6939

6885

6919

6949

6951

6954

6946

6965

6935

6893

6923

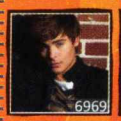
6909

6877

6670

6881

6884

6897

6969

6938

6910

6959

6950

6700

6968

6549

6797

6945

6966

6926

6789

6952

6891

6887

6389

6869

6723

6911

6943

6889

6907

6311

6918

6816

6899

6709

6708

6928

6961

6842

6775

6908

6398

SLIKE U BOJI: Za sliku u boji pod brojem 6718, otkucajte **S 6718** i pošaljite na **3363** bez obzira kojoj mobilnoj mreži pripadate. Slike u boji možete da naručite i preko fiksne mreže pozivanjem broja **0900/22 33 63.**

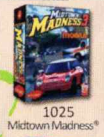
POKLONITE NEKOME...

Ako želite možete da **poklonite** nekome na svojoj ili na drugoj mreži melodiju ili sliku! Na kraju poruke samo dodajte razmak i broj telefona kome šaljete poklon, na primer, da biste melodiju pod brojem 1234 poslali na NOKIA telefon sa brojem 063/111 222, otkucajte:
MN (razmak) **1234** (razmak) **063111222**.
Ovo možete da uradite i pozivanjem broja **0900/22 33 63.**

JAVA IGRE

HIT!

1046 Rambo® on Fire


1025 Midtown Madness®

1026 Terminator™

1034 Age of Empires® II

1035 Asterix®

1047 Asterix® -Vikings

1048 Bettlestar Galactica

1050 Flitzer

1049 Football Fans 2006

1057 Terminator™ Revenge

1058 Penguin Fever

1061 Fried Chicken

1062 Line Rider

HIT!

1056 Age of Empires® II Deluxe

JAVA IGRE: Ukoliko želite igru pod brojem 1046 (Rambo® On Fire), otkucajte **J 1046** i pošaljite na **3363**. JAVA igre možete da naručite i pozivanjem broja **0900/22 33 63.** Spisak podržanih telefona možete pronaći na web adresi www.mobilaja.com

CENE: Cene sadržaja preko svih mreža su: monofone melodije i crno-bele slike 35 din.+PDV, polifone melodije, slike u boji i animacije 60 din.+PDV, realne i mp3 melodije 90 din.+PDV, video klipovi 75 din.+PDV, JAVA igre 150 din.+PDV (samo za mts mrežu). Cena preko fiksne mreže je 50 din.+PDV/min. **NAPOMENA:** U zavisnosti od proizvođača i/ili modela mobilnog telefona, može se dogoditi da pojedini servisi ne rade ili ne rade u celosti. U tim slučajevima **mobilaja** neće biti odgovorna. Za preuzimanje polifonih melodija, slika u boji, animacija i JAVA igara potrebno je da imate aktiviran i ispravno podešen GPRS na svom mobilnom telefonu. GPRS možete da aktivirate pozivanjem CALL CENTRA na brojeve 789 (064 mreža) i 9863 (063 mreža). **POLIFONE MELODIJE I SLIKE U BOJI:** Nokia 3100, 3510i, 5100, 6100, 6200, 6610, 6610i, 6800, 7210, 7250, 7250i, 8910i, 3200, 6220, 7200, 3300, 3650, 6600, 6620, 6230, 7600, 7650, 7610, N-Gage, Siemens SX1, ST55, ST60, A60, C55, C60, M55, MC60, S55, SL55, C65, CX65, M65, S65, SL65, Sony Ericsson T300, T310, T610, T630, Z600, Z1010, K500i, F500i, K700i, S700i, P800, P900, Samsung X100, C100, X600, E700, E710, E715, E800, Motorola V300, V400, V500, V600, T720 Alcatel OT531, OT535, OT735, Sagem myV-55, myV-65, myV-75, myX5-2, myX-7, Sharp TQ-GX10, TQ-GX15,TQ-GX20, TQ-GX30... **REALNE I MP3 MELODIJE:** Svi telefoni sa mogućnošću reprodukcije AMR odnosno MP3 formata. **VIDEO KLIPOVI:** Telefoni sa mogućnošću reprodukcije 3GP formata i dovoljnom količinom slobodne memorije.

IGRAČKI HOROSKOP

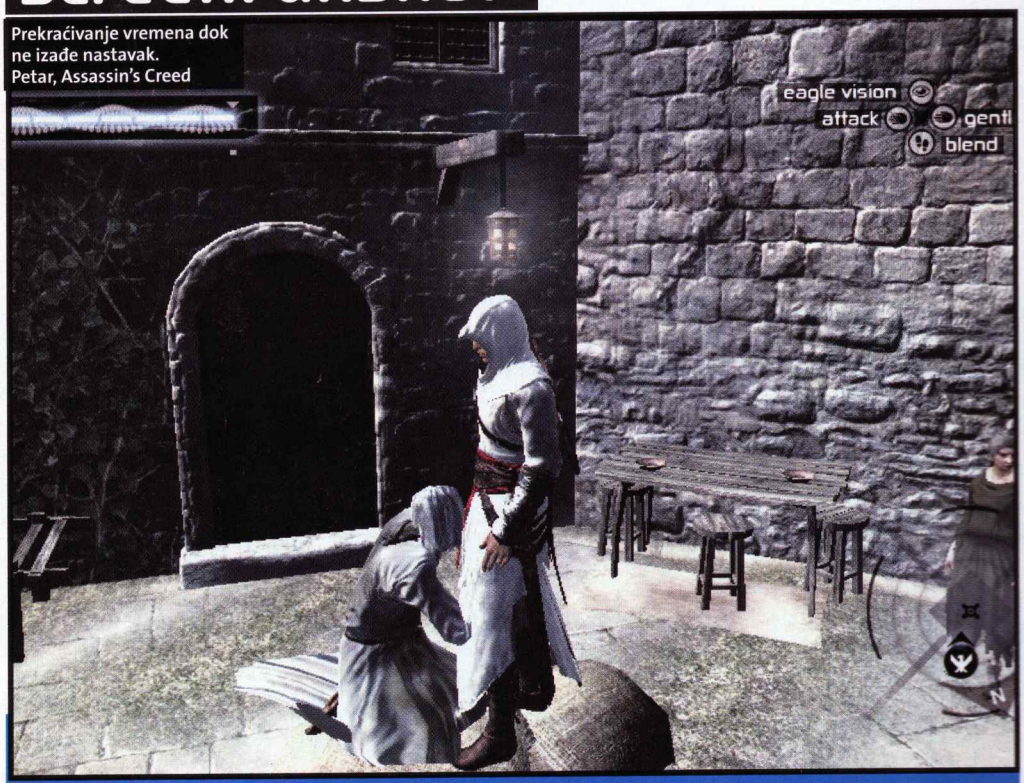
Blizanci (21. 5 - 20. 6)

Kupujte samo igre koje su predviđene za dvoje

Mario i Luiđi: Jedan bez drugog ne idu

Hipoteka vam je uletela u treću kuću, pa je situacija na poslovnom planu loša. Izbačeni ste s posla nakon manjka novca u kasi za koji ste optužili svog zlog dvojnika. Drama u porodici: dobili ste blizance, ali vaša supruga odbija da razmotri ideju da ih nazovete Mario i Luiđi. Što se tiče zdravlja, osećate se kao da bi vam sjajno legao Super Healing Potion zbog vašeg unutrašnjeg sukoba: ko će kada i šta da igra. Stoga je najbolje da koristite split-screen opciju.

ScreenFunShot



Prekraćivanje vremena dok ne izađe nastavak. Petar, Assassin's Creed

Zanimljive screenshotove iz igara pošaljite na e-mail **shot@screenfun.rs** zajedno sa komentarom. Screenshotove možete praviti pomoću softvera (npr. SnagIt www.snagit.com ili FRAPS www.fraps.com), tasterom Print Screen (+ Paste u Paintu) ili iz same igre (konsultujte uputstvo). Željno iščekujemo vaše ScreenFunShotove!

BRAVO SCREENFUN

BRAVO SCREENFUN No. 49 – 5/09 • Po licenci: HEINRICH BAUER ZEITSCHRIFTEN VERLAG KG Charles-de-Gaulle-Straße 8, D-81737 München

Osnivač-izdavač: NID "Color Media International" d.o.o.
Adresa redakcije: Temerinska 102, 21000 Novi Sad
Poštanski fah 269
Tel. 021/489-71-00, Fax: 021/489-71-26
E-mail: bravoscreenfun@color.rs

REDAKCIJA
Glavni i odgovorni urednik: Igor Conić (igor.conic@color.rs)

SARADNICI
Mihailo Tešić, Vladislav Herbut, Stojan Karamatijević, Vladimir Dolapčev

GRAFIČKA PRIPREMA
Art direktor: Aleksandar Ružičić (aleksandar.ruzicic@color.rs)
Grafički urednik: Valentina Arambašić (valentina.arambasic@color.rs)
Obrada fotografija: Nenad Lazić (nenad.lazic@color.rs)

LEKTURA I KOREKTURA
Snežana Matić (snezana.matic@color.rs)
Slobodanka Šatara (slobodanka.satara@color.rs)

PRETPLATA
polugodišnja 480 din., godišnja 960 din.
Telefon: 021/489-71-34, e-mail: pretplata@color.rs

COLOR MEDIA INTERNATIONAL

Direktor: Milan Šobot (milan.sobot@color.rs)
Direktor razvoja: Miroslav Vajda (miroslav.vajda@color.rs)
Direktor produkcije: Bojan Vulin (bojan.vulin@color.rs)
Tehnički direktor: Srđan Plavšić (srdjan.plavsic@color.rs)
Direktor korporativnih komunikacija: Milica Milić (milica.milic@color.rs)
Direktor promocija: Dražen Ćurčić (drazen.curcic.@color.rs)
Web urednik: Goran Aničić (goran.anicic@color.rs)
Grafički dizajner: Nataša Dragišić (natasa.dragisic@color.rs)

"Color Media International" je članica:

COLOR PRESS GROUP

ADVERTISING
Advertising direktor grupe: Goran Radulović (goran.radulovic@color.rs)
Advertajzing direktor izdanja: Tijana Svorcan (tijana.svorcan@color.rs)
Strahinja Antonić, advertajzing menadžer grupe (strahinja.antonic@color.rs)
Snežana Topolić, advertajzing menadžer grupe (snezana.topolic@color.rs)
Dragan Vučević, advertajzing menadžer grupe (dragan.vucevic@color.rs)
Saša Mačešić, advertajzing menadžer grupe (sasa.macesic@color.rs)

Novi Sad
Adresa marketinga: Temerinska 102
Tel. 021/489-71-00, Fax: 021/489-71-26

Beograd
Adresa marketinga: Dalmatinska 17
Tel. 011/3-810-810, Fax: 011/3-810-888

COLOR PRINT

Štampa: "Color Print" d.o.o.
Adresa: Mileve Simić 27, 21000 Novi Sad
Tel./fax: 021/641-73-33; 641-73-35
E-mail: colorprint@color.rs

distri press

DISTRIBUCIJA
"DISTRI PRESS" d.o.o.,
Adresa:Surčinski put 1N, 11070 Novi Beograd
Tel./fax: 011/312-9371, 312-9446, 312-9502

CIP – Katalogizacija u publikaciji
Biblioteka Matice srpske, Novi Sad
681.32 : 794
BRAVO screen fun / urednik Igor Conić. – 2005, 1– . – Novi Sad : Color Media, 2005–. – Ilustr. ; 28 cm
Mesečno
ISSN 1451-9925
COBISS.SR-ID 202489351

CRNA GORA
Uvoznik i distributer: "Monte Color" d.o.o.
Adresa: Đoka Miraševića 15, Podgorica
Direktor: Milivoje Calić
Tel. 081/206-155, 206-156, 269-029
e mail: montecolor@cg.yu

BOSNA I HERCEGOVINA
Uvoznik i distributer: "Svet Print" d.o.o.
Adresa: Slobodana Jovanovića 28, Banja Luka
Direktor: Ibojka Milošević
Tel./fax: 051/308-343; 308-349
e mail: svetprint@color.co.ba
Predstavništvo i distribucija u Sarajevu: "Svijet Print" d.o.o., Senada Poturka Sencija 120, Sarajevo
Tel/fax: 033/768-986
Direktor: Džafer Olević

List je registrovan u Ministarstvu prosvete i kulture Republike Srpske pod brojem: 533 i upisan u Registar javnih glasila pod brojem: 6-01-407-27/06 od 28.12.2006
Nacionalna biblioteka Sarajeva ISSN: 1840-1961

Kompanija COLOR PRESS GROUP i redakcija Bravo ScreenFuna ne odgovaraju za sadržaj i istinitost objavljenih reklamnih poruka i preuzetih sadržaja sa pomenutih ili oglašavanih elektronskih lokacija.

Zabranjeno je reprodukovati i koristiti u komercijalne svrhe štampane sadržaje izdanja Bravo ScreenFuna bez pismenog odobrenja izdavača.

Redakcija Bravo ScreenFuna nije obavezna da vraća i odgovara na primljene rukopise, fotografije i internet poštu.

COLOR PRESS GROUP izdaje magazine: Lepota i zdravlje, CKM, JOY, Moja kosa, Svet, Bravo, Bravo Girl, Moja beba, Brava Casa, Alan Ford, FHM, Beauty Expert, Moje Dete, Hello, TV novele, Astro, Lekovito bilje, Sfinga, Skandi svet, Moja tajna, Moja romansa, Junior i mnoge druge

COLOR PRESS GROUP je član:
FIPP
International Federation of the Periodical Press
www.fipp.com

ecotopia
CPG je ekskluzivni partner fonda ECOTOPIA

VELIKA IMENA I NASTUPI UŽIVO SAMO
NA MTV-JU SVAKOG PETKA U 21:00

OASIS FRANZ FERDINAND KINGS OF LEON
AMY WINEHOUSE METALLICA R.E.M.
ENRIQUE DUFFY THE CURE
KAISER CHIEFS
KID ROCK

PLAYSTATION® Network

PLATINUM

THE BEST OF PLAYSTATION®3

16+ www.pegi.info

"PS" and "PLAYSTATION" "PlayStation" "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Blu-ray Disc is a trademark. All titles, content, publisher names, trademarks, artwork, and associated imagery are trademarks and/or copyright material of their respective owners. All rights reserved. © 2008 Sony Computer Entertainment Europe. *Suggested individual retail price

CALL CENTAR:

0800 20 30 40

(poziv se ne naplaćuje)

011 201 5678

ComTrade SHOP

www.comtradeshop.com

rs.playstation.com

PLAYSTATION 3